ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

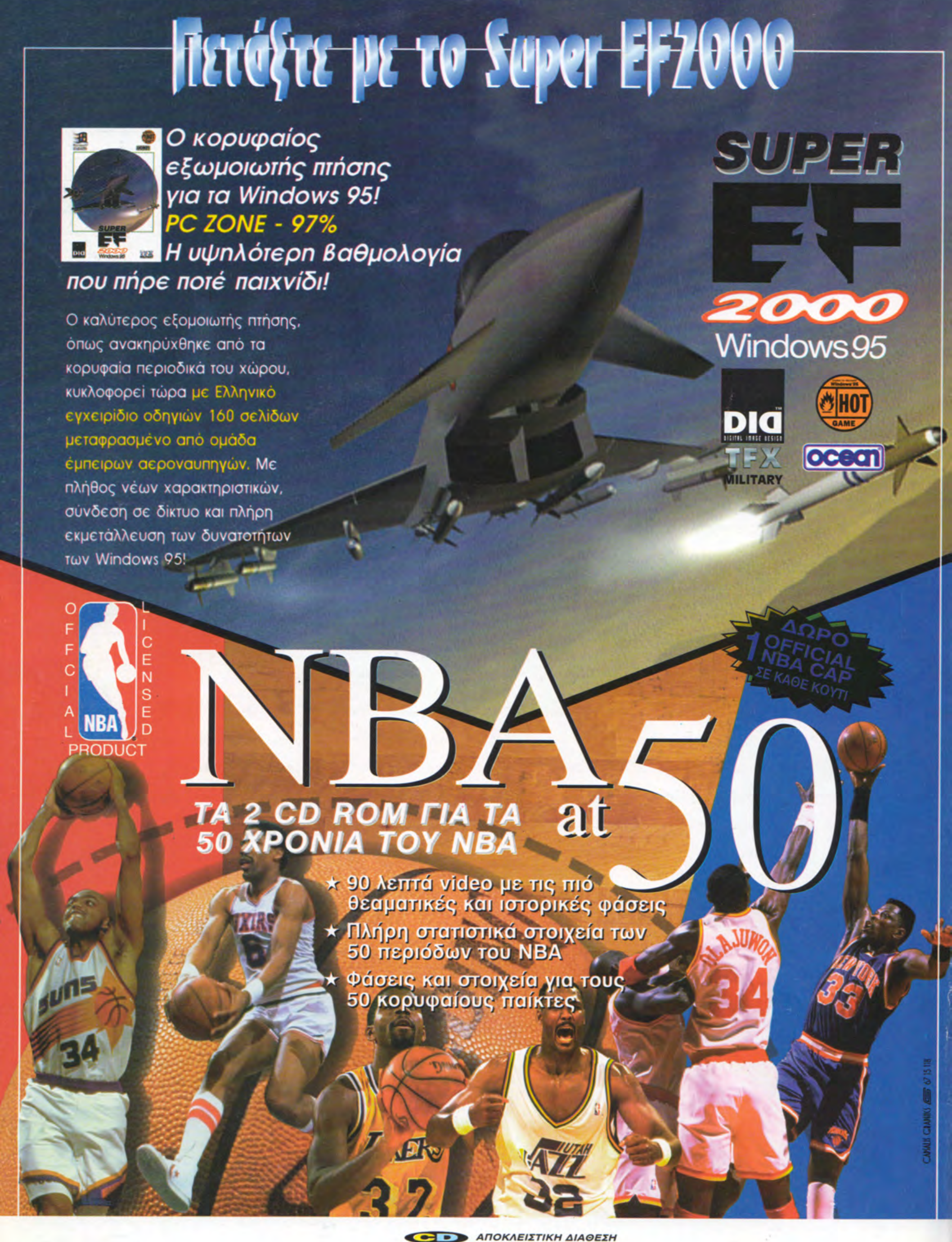
ΤΕΥΧΟΣ 81 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

MASTER of ORION II & NBA LIVE 97

Η "ΔΥΝΑΜΗ ΠΥΡΟΣ" ΤΟΥ 1997



COMPUTER VIRUSES: ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΠΑΘΕΤΕ!


Πετάξτε με το Super EF2000
Ο κορυφαίος εξωμοιωτής πτήσης για τα Windows 95!
PC ZONE - 97%
Η υψηλότερη βαθμολογία που πήρε ποτέ παιχνίδι!
Ο καλύτερος εξομοιωτής πτήσης, όπως ανακηρύχθηκε από τα κορυφαία περιοδικά του χώρου, κυκλοφορεί τώρα με Ελληνικό εγχειρίδιο οδηγιών 160 σελίδων μεταφρασμένο από ομάδα έμπειρων αεροναυπηγών. Με πλήθος νέων χαρακτηριστικών, σύνδεση σε δίκτυο και πλήρη εκμετάλλευση των δυνατοτήτων των Windows 95!
SUPER EF 2000
Windows95
DID
TFX MILITARY
HOT GAME
ocean
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NBA
ΔΩΡΟ 1 OFFICIAL NBA CAP ΣΕ ΚΑΘΕ ΚΟΥΤΙ
NBA at 50
ΤΑ 2 CD ROM ΓΙΑ ΤΑ 50 ΧΡΟΝΙΑ ΤΟΥ NBA
★ 90 λεπτά video με τις πιό θεαματικές και ιστορικές φάσεις
★ Πλήρη στατιστικά στοιχεία των 50 περιόδων του NBA
★ Φάσεις και στοιχεία για τους 50 κορυφαίους παίκτες

EDITORIAL

Τι έγινε, βρε παιδιά; Λίγο νωρίς δεν μας προέκυψε αυτό το τεύχος του PC Master; Ε, ναι, έφτασε πια η ώρα το περιοδικό να φτάνει στα χέρια σας στις αρχές κάθε μήνα, όπως άλλωστε έχετε ζητήσει αναρίθμητες φορές μέσα από τα γράμματά σας. Αργήσαμε λιγάκι, αλλά τα καταφέραμε εν τέλει. Οπως λέει και ο λαός, κάλλιο αργά, παρά ποτέ.

Τα κύρια θέματα του τεύχους μάλλον τα έχετε ήδη καταλάβει από το εξώφυλλο. Πρόκειται για το αναμενόμενο "μετά μανίας" Master of Orion II: Battle at Antares και τη νέα έκδοση του NBA Live για το 1997 (εξίσου μανιωδώς... αναμενόμενη!). Είναι δύο από τα παιχνίδια που σημαδεύουν με τον καλύτερο τρόπο το ξεκίνημα του 1997.

Ως γνήσιος adventure-άς, δεν θα ήθελα να αφήσω "εκτός νυμφώνος" τα παιχνίδια της αγαπημένης μου κατηγορίας, τα οποία φιλοξενούνται σε αυτό το τεύχος. Πώς θα μπορούσα, άλλωστε, να μη σχολιάσω το θεότρελο χιούμορ του Discworld 2, όπου ο Χάρος βαρέθηκε τη δουλειά του και είπε να κάνει διακοπές (!), τα καλοσχεδιασμένα puzzles του Clandestiny ή το κύκνειο άσμα της Sanctuary Woods που ακούει στο όνομα Orion Burger! Οσον αφορά στο RPG του μήνα, το Diablo (άλλο αναμενόμενο!), θα αφήσω άλλους να μιλήσουν (π.χ. Τσουρινάκης). Αυτοί ξέρουν καλύτερα...

Το Tomb Raider (μα καλά, τι θα γίνει τελικά με τα "αναμενόμενα" αυτόν το μήνα;) είναι ένα περίεργο παιχνίδι (εκτός από το γεγονός ότι πρωταγωνιστεί γυναίκα), καθώς ανήκει μεν στην κατηγορία των Action games, όμως διαθέτει, έντονο το στοιχείο του Adventure. Χρειάζεσαι λίγο χρόνο ώσπου να συνηθίσεις το περιβάλλον όπου κινείσαι, με την οπτική γωνία να αλλάζει συνεχώς, αλλά πιστεύω ότι εσείς δεν θα έχετε πρόβλημα με τέτοιες μικρολεπτομέρειες...

Σας αφήνω τώρα, γιατί έχω κολλήσει στο Toonstruck και δεν μου φτάνουν οι ώρες της ημέρας...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1997

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

6 Terra Informatica

8 PC Νέα

16 Face to Face
Η "ζωντανή" στήλη που ζει στον παλμό της αγοράς.

18 Shopping
Εισβάλλουμε ακάθεκτοι στα computer shops!

20 PC Flash

28 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της Πληροφορικής.

32 PC Experience
Η στήλη αυτή φιλοδοξεί να σας προσφέρει κάτι πολύ σημαντικό: PC εμπειρία.

54 Smart User
Συμβουλές και tips για το 3D Studio Max.

70 GameNet
Η νέα μορφή της on-line διασκέδασης είναι εδώ.

120 Hints & Tips
Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.

122 Adventure Update
Ειδήσεις από το χώρο των adventure games.

124 Adventure S.O.S.
Λύσεις και hints για adventures.

128 Most Wanted
Το δεύτερο μέρος της λύσης του "Sherlock Holmes".

134 RPG News
Ενημερωθείτε για τις νέες κυκλοφορίες στο χώρο των επιτραπέζιων RPGs.

136 RPG Θέμα: Μύθοι, Θρύλοι, Elves και Επιστημονική Φαντασία
Μια ματιά σε όσα κρατάει στο αμπάρι του το πλοίο της TSR.

138 CompuLink
Νέα από τη βάση πληροφοριών.

140 Programming
Μαθήματα προγραμματισμού για αρχάριους και μη.

144 Αλληλογραφία
Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

150 How To
Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Η στήλη "How To" είναι εδώ.

154 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ



36 Οι ιοί όλου του κόσμου
Μάθετε τα πάντα για τους ιούς. Ποια είναι τα είδη τους, ποιες οι ζημιές που προκαλούν και ποιοι οι τρόποι προστασίας από τις καταστροφικές συνέπειές τους.

HARDWARE TEST

44 Creative SoundBlaster AWE64
Το νέο θαύμα στις κάρτες ήχου με πολυφωνία που φθάνει τις 64 νότες.

46 Advanced Gravis Computer Technology
Ενα νέο joystick και ένα άκρως εντυπωσιακό πολυ-πακέτο από την Gravis στοχεύουν να αλλάξουν τον τρόπο με τον οποίο παίζετε παιχνίδια στον υπολογιστή σας.

SOFTWARE REVIEW

48 Microsoft Office 97
Η νέα έκδοση του δημοφιλούς Office από τη Microsoft.

ΘΕΜΑ

58 Java
Την αποκάλεσαν και "εσπεράντο των υπολογιστών". Το σίγουρο, πάντως, είναι πως η νέα αυτή γλώσσα άλλαξε ριζικά προγραμματιστικές συνήθειες... αιώνων!

GAMES

SPECIAL REVIEW



64 Masters of Orion II: Battle at Antares

Ενα ακόμα εκπληκτικό strategy από τη Microprose που, μάλιστα, αναμενόταν εδώ και αρκετό καιρό. Αποικίστε πλανήτες και γαλαξίες ψάχνοντας για τους μυστηριώδεις και αινιγματικούς Antarans και αντιμετωπίζοντας εχθρικές φυλές που προσπαθούν να εμποδίσουν την κυριαρχία σας. Ενα παιχνίδι που ήταν hit προτού ακόμα κυκλοφορήσει.

GAME REVIEWS

72 Adventure: Discworld 2

Ο γεμάτος χιούμορ κόσμος του Discworld είναι ξανά εδώ, έτοιμος να σας εντυπωσιάσει για ακόμα μία φορά.

80 Action: Tomb Raider

Eνα action game στο οποίο κυριαρχεί η άκρως δυναμική και έντονη προσωπικότητα της ηρωίδας του.

84 RPG: Diablo

Για άλλη μία φορά η περίφημη Blizzard έκανε το θαύμα της, παρουσιάζοντας ένα παιχνίδι που αναμένεται να θέσει τα μελλοντικά standards στα Role Playing Games.

90 Simulation: NBA Live 97

Καλωσορίσατε στον μαγικό κόσμο του NBA, όπου μπορείτε να δείτε όλα τα αστέρια που τον αποτελούν, να αγωνιστείτε στη θέση τους και να προσφέρετε μοναδικό θέαμα σε όσους σας παρακολουθούν. Το καλύτερο παιχνίδι μπάσκετ για PCs!

96 Adventure: Orion Burger

Eνα πρωτότυπο adventure που αποτελεί συλλεκτικό κομμάτι, καθώς είναι το τελευταίο παιχνίδι που κυκλοφορεί η Sanctuary Woods. Αν και σχετικά μικρό σε διάρκεια, θα σας δυσκολέψει αρκετά με τους γρίφους του.

100 Strategy: Heroes of Might and Magic II

Το sequel ενός από τα πλέον βραβευμένα strategy games κατέφθασε, έτοιμο να σας προσφέρει νέες συγκινήσεις, σε έναν φανταστικό - αλλά γεμάτο εκπλήξεις - κόσμο.

104 Adventure: Clandestiny

Eνα adventure που εκτυλίσσεται σε μια στοιχειωμένη έπαυλη, με puzzles που θα σας κρατήσουν για πάρα πολύ καιρό συντροφιά.

109 Gamer's Pit

Μπείτε και... απολαύστε τα reviews των συντακτών μας για όλα τα αξιόλογα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά.



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Κ. Γκιουλέκας
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μιχάλης Τσελίκογλου,
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ιορδάνης Ασλανίδης, Κώστας Βασιλάκης, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Γιώργος Λυμπερόπουλος, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, Γιώργος Μαλαταράς, David Meftah, Γιώργος Ροπόδης, Αντρέας Τσουρινάκης,

ΣΚΙΤΣΟ: Θοδωρής Τιμπιλής
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος:
COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ DTP: Βάσω Τσόρλαλη
DESKTOP PUBLISHING: Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Κάτια Σάαντα, Μαρία Δουραλή
ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Π. Βεντούρας
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Δραγούνης & Υιοι Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ.
ΔΙΕΤΗΣ: 28.700 δρχ. -
ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ: 13.200 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα



ALFA COMMANDER PRO

Flying high!

Το Alfa Commander Pro είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για να κατευθύνει κανείς τα γρήγορα αεροσκάφη ακόμη και των πιο εξελιγμένων εξομοιωτών πτήσης ή, απλώς, για να συμμετέχει επί ίσοις όροις σε μια μάχη με τους εξωγήινους κατευθύνοντας με ακρίβεια το σκάφος του στο διάστημα. Το Alfa Commander Pro διαθέτει throttle, rudder και helmet control, που δεν πρέπει να λείπουν από κανένα flystick. Εκτός αυτών, όμως, μέσω του πλήκτρου SET μπορεί κάποιος να προγραμματίσει τα ανωτέρω buttons αυτού του joystick για οποιοδήποτε action θέλει. Επίσης, μπορεί να προγραμματίσει αυτά τα πλήκτρα ακόμη και για διαφορετικά παιχνίδια, ώστε τα υπόλοιπα buttons του joystick να προσαρμόζονται κάθε φορά στο ρόλο που θα πρέπει να παίζουν σε κάθε παιχνίδι.

Το εν λόγω προϊόν βρήκαμε στο κατάστημα Infoworld (τηλ.: 8236141).

SONY DSC-F1

Ψηφιακές αναμνήσεις

Οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές για το πλατύ αγοραστικό κοινό αυξάνονται και πληθύνονται. Καθώς οι συσκευές αυτές προτιμώνται όλο και περισσότερο από τους οπαδούς της νέας τεχνολογίας (προς το παρόν) οι τιμές τους πέφτουν και η ποιότητα των φωτογραφιών που είναι ικανές να απαθανατίσουν βελτιώνεται. Η DSC-F1 αποτελεί τη νέα πρόταση της Sony στον τομέα της ψηφιακής φωτογραφίας.

Η ανάλυση των φωτογραφιών φθάνει τα 640x480 pixels (εικονοστοιχεία), υπερβαίνοντας την ανάλυση 320x200 που προσφέρει η πλειοψηφία των μηχανών αυτής της κατηγορίας.

Διαθέτει έγχρωμη οθόνη υγρών κρυστάλλων διαγώνιας διάστασης 1.8 ιντσών, ώστε να βλέπετε τι φωτογραφίζετε, και μπορεί να συνδεθεί ασύρματα (μέσω υπέρυθρων ακτίνων) με τον προσωπικό σας υπολογιστή και να μεταφέρει εκεί τις φωτογραφίες που τραβήξατε. Επιπλέον, διαθέτει ενσωματωμένο φλας και μπορεί να αποθηκεύσει μέχρι και 108 φωτογραφίες ανάλυσης 640x480 pixels.



NEO MICROSOFT MOUSE

Σημασία στη λεπτομέρεια



Η Microsoft, εκτός των άλλων, έχει τη φήμη της μεγαλύτερης κατασκευάστριας εταιρίας ποντικιών, των μικρών αυτών "τρωκτικών" που συνοδεύουν κάθε σύγχρονο υπολογιστή. Πρόσφατα, η εταιρία κυκλοφόρησε μία παραλλαγή του πολύ επιτυχημένου της mouse με ένα περίεργο roller στο κέντρο, ανάμεσα στα δύο πλήκτρα. Το περίεργο αυτό, εκ πρώτης όψεως, mouse ονομάζεται Intellimouse. Το επιπλέον πλήκτρο μπορεί να παρομοιαστεί με μία μικρή ροδέλα, με την οποία μπορούμε να μετακινηθούμε σε ένα κείμενο ή μια σελίδα Web γραμμή-γραμμή ή σελίδα-σελίδα. Το εν λόγω ποντίκι θα είναι διαθέσιμο στην Ελλάδα μέσα στο 1997.

PSION DACOM

Modem με άποψη



Ενα modem με άποψη παρουσίασε η PSION. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του δεν αναμένεται να σας εντυπωσιάσουν. Δεν είναι αυτό, άλλωστε, που επιδιώκει η εταιρία. Η Psion αποφάσισε να κάνει τα modems μόδα. Ετσι, αντί για το απλό συνηθισμένο κουτί μέσα στο οποίο βρίσκονταν μέχρι σήμερα τα modems, το Psion Dacom προσομοιάζει μία σανίδα του σερφ - ό,τι πρέπει για Internet sufring! Επιπλέον, η εταιρία προσφέρει και καλύμματα με διαφορετικά χρώματα, με τα οποία μπορείτε να καλύψετε το modem, ώστε η εμφάνισή του να είναι πιο ευχάριστη στο μάτι. Τι άλλο θα σκεφθούν ακόμα...





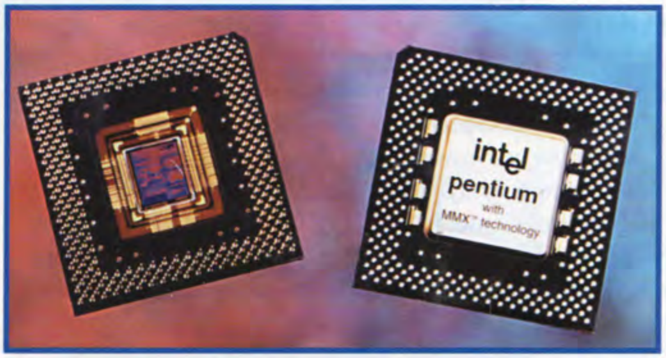
DIRECPC

Απίστευτες ταχύτητες

Ενα από τα σημαντικότερα προβλήματα που αντιμετωπίζουν όσοι ασχολούνται με το Internet είναι η μικρή ταχύτητα μεταφοράς των δεδομένων, η οποία σε συνδυασμό με το μεγάλο μέγεθος των αρχείων καθιστά προβληματική την αξιοποίηση των εντυπωσιακών multimedia δυνατοτήτων που ενσωματώθηκαν στο δίκτυο τα τελευταία χρόνια. Η Hughes Network Systems με το νέο προϊόν της DirecPC, υπόσχεται οριστική λύση στο εν λόγω πρόβλημα. Ενας δορυφορικός δίσκος 21 ιντσών, που συνδέεται με τον υπολογιστή σας μέσω μιας 16bit ISA κάρτας, εξασφαλίζει downloading στην εκπληκτική ταχύτητα των 400Kbps, ήτοι τρεις φορές και πλέον ταχύτερα από μία σύνδεση ISDN και δώδεκα φορές ταχύτερα από ένα κοινό 28.8 modem. Πάνε πια οι εποχές...

PC NEA

Η Intel γιορτάζει!



Εχουν περάσει 25 χρόνια από τα τέλη του 1971, όταν η Intel κυκλοφορούσε στην αγορά το πρώτο δημιούργημά της στο χώρο των επεξεργαστών, τον 4004. Η Intel είχε βέβαια ιδρυθεί τρία χρόνια πριν (1968), ασχολούνταν όμως στα πρώτα της βήματα αποκλειστικά με chips μνήμης. Αν επιχειρούσαμε μια σύγκριση ανάμεσα στον 4004 του 1971 και τους σημερινούς Pentium Pro, θα βλέπαμε πως ο 4004 περιείχε 2.300 transistors και εκτελούσε 60.000 εντολές το δευτερόλεπτο, ενώ ο Pentium Pro αποτελείται από περισσότερα των 5 εκατομμυρίων transistors και η απόδοσή του φθάνει στο αστρονομικό νούμερο των 300 εκατομμυρίων εντολών ανά δευτερόλεπτο!
Η Intel, πάντως, γιορτάζει την επέτειο αυτή με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, παρουσιάζοντας την επαναστατική νέα τεχνολογία MMX, με τη χρήση της οποίας οι multimedia δυνατότητες των PCs θα φθάσουν σε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα. Ηδη κυκλοφόρησαν οι πρώτοι MMX Pentium και όλα δείχνουν πως το μέλλον ανήκει σε αυτούς, αφού η αγορά άρχισε κιόλας να υποδέχεται αρκετούς ενδιαφέροντες τίτλους που υποστηρίζουν τη νέα τεχνολογία. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν τα Ultimate Human Body 2 από την DK Multimedia, PhotoDeluxe από την Adobe Systems, Visual Home από την Books That Work, Third Dimension από την Davidson & Associates, SoftSynthesizer από την Yamaha και Space Station Simulator από τη Maris. Να τα εκατοστίσεις, λοιπόν, Intel μας!

Το NetPC επί θύραις

Η Microsoft και η Intel αποφάσισαν να συνεργαστούν για την ανάπτυξη μιας πλατφόρμας αναφοράς για τα επερχόμενα NetPCs, τα οποία θα παίρνουν όλα τα προγράμματα που χρειάζονται για τη λειτουργία τους απευθείας από το Internet. Οι δύο κολοσσοί, αγνοώντας επιδεικτικά το standard που έχει ήδη προταθεί από την Oracle σε συνεργασία με τις IBM, Sun και Netscape, θα στηρίξουν το δικό τους πρότυπο στην αρχιτεκτονική των Microsoft Windows, καθώς και στον επεξεργαστή Pentium της Intel. Η προτεινόμενη πλατφόρμα τυγχάνει ήδη της υποστήριξης αρκετών κορυφαίων κατασκευαστών υπολογιστικών συστημάτων όπως οι Dell, Gateway 2000 και Compaq. Εκτός από τον Pentium επεξεργαστή, το NetPC που προτείνουν οι Intel και Microsoft θα περιέχει 16 MB μνήμης και Plug'n'Play drivers, ενώ δεν αναμένεται να δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα σε σκληρούς δίσκους μεγάλης χωρητικότητας, αφού ο κύριος όγκος των αποθηκευτικών λειτουργιών δεν θα γίνεται τοπικά. Αλλη μια μεγάλη στροφή για τη Microsoft έλαβε χώρα στον τομέα της λειτουργίας της ως παροχέας υπηρεσιών Internet. Αν και πέρυσι τέτοια εποχή η εταιρία ήταν βέβαιη για την επιτυχία του MSN ως συνδρομητικού δικτύου, οι καιροί φαίνεται πως αλλάζουν σύντομα. Ετσι, ο Bill Gates αποφάσισε να διαθέσει ελεύθερα σε όλους, μέσω του World Wide Web, τον κύριο όγκο των υπηρεσιών του MSN διαθέτοντας πλέον ένα μικρό μόνο κομμάτι του Microsoft Network σε συνδρομητές. Θυμήθηκε μήπως κάποιος από εσάς τη γνωστή παροιμία "ανάγκα και οι θεοί πείθονται";

DVD: Σκέφτεστε κάτι καλύτερο;

Ολα δείχνουν πως η φετινή άνοιξη, εκτός από τα χελιδόνια, θα μας φέρει και τα πρώτα DVD players τα οποία αναμένονται εδώ και καιρό. Οι τιμές των δίσκων θα κυμαίνονται γύρω στα 20 δολάρια, ενώ οι συσκευές θα κοστίζουν αρχικά από 600 μέχρι 1.000 δολάρια. Λίγο περισσότερο θα καθυστερήσουν τα DVD-ROMs, μια και οι εταιρίες προσπαθούν να βρουν όσο το δυνατό πιο εξελιγμένους τρόπους προστασίας τους από πειρατικές αντιγραφές.
Δυναμικά μπήκε στο παιχνίδι των Digital Video Disc Players και ο ιαπωνικός γίγαντας των ηλεκτρονικών, Matsushita, που ανακοίνωσε την πρόθεσή του να ξεκινήσει την πώληση τέτοιων συσκευών στα τέλη Φεβρουαρίου. Η Matsushita σκοπεύει να κατακτήσει μερίδιο ύψους 30% της παγκόσμιας αγοράς DVD, το οποίο υπολογίζεται για το 1997 να αντιστοιχεί σε 2 εκατομμύρια κομμάτια.
Αλλη μία εταιρία που ανακοίνωσε το πρόγραμμα κυκλοφορίας των πρώτων της DVD players είναι η Toshiba, η οποία θα ξεκινήσει το Μάρτιο με την αγορά των Ηνωμένων Πολιτειών, υπολογίζεται όμως να αρχίσει τη διάθεση συσκευών στην Ευρώπη στα τέλη του 1997. Τέλος, η Sony θα





κυκλοφορήσει τα πρώτα της DVD players στις ΗΠΑ τον Απρίλιο, αλλά η ευρωπαϊκή αγορά θα χρειαστεί κι εδώ να περιμένει ως τα μέσα του έτους. Οπως και να 'χει, πάντως, καλώς τα κι ας αργήσανε!

Νευρωνικά δίκτυα... κατακτούν τη Γη!

Μη φοβάστε, η αλήθεια είναι πως ο πλανήτης μας δεν δέχτηκε καμιά ξαφνική επίθεση. Αναφερόμαστε απλώς στο νέο strategy game της βρετανικής Data Design με τίτλο Conquest Earth, το οποίο υπόσχεται να μας προσφέρει τους πιο έξυπνους εχθρούς που έχουμε συναντήσει ως τώρα σε παιχνίδι οποιασδήποτε κατηγορίας. Για την επίτευξη αυτού του στόχου γράφτηκαν ρουτίνες από προγραμματιστές νευρωνικών δικτύων, με σκοπό την τελειοποίηση της τεχνητής νοημοσύνης των χαρακτήρων τους οποίους ο παίκτης θα καλείται να αντιμετωπίσει. Η Data Design έχει φθάσει μάλιστα στο σημείο να αντιμετωπίζει το αντίθετο από το συνηθισμένο πρόβλημα των εχθρών που είναι εύκολο να νικηθούν αφού κάποιος ανακαλύψει τη σχετική τεχνική, μια και ένα νευρωνικό δίκτυο είναι πιθανό ακόμα και να μην ηττηθεί ποτέ! Ολα αυτά βέβαια αναμένεται να ξεκαθαρίσουν σύντομα, καθώς το Conquest Earth θα είναι διαθέσιμο από το Μάρτιο.

Διευρύνεται η εταιρία "Χαριτάτος"

Η "Π. Χαριτάτος και Συνεργάτες ΑΕΒΕ Ηλεκτρονικών" με την εξαγορά της από τον διεθνή γίγαντα Arrow Group ενίσχυσε τη θέση της στην ελληνική αγορά. Ταυτόχρονα, η γνωστή εταιρία εξειδικεύεται πλέον στη χονδρική διανομή ηλεκτρονικών υλικών. Ετσι, στο κτίριο επί της οδού Ηλία Ηλιού 31 στον Νέο Κόσμο συνυπάρχουν τώρα τρεις -οργανικά συνδεδεμένες μεταξύ τους- εταιρίες, οι οποίες εξυπηρετούν τους κατασκευαστές ηλεκτρονικών και τα ειδικευμένα καταστήματα, καθώς και ανάγκες σε βιομηχανίες, βιοτεχνίες, σχολές, ναυτιλία και δημόσιο τομέα. Λόγω ακριβώς αυτής της επέκτασής του, ο όμιλος αναζητά ανθρώπους με όρεξη και μεθοδικότητα για τη στελέχωση των τμημάτων τεχνικής υποστήριξης και πωλήσεων καθώς και της γραμματείας των εταιριών που τον απαρτίζουν. Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επικοινωνήσουν με τον κ. Πέτρο Χαριτάτο, στο τηλέφωνο 9020115 ή στην e-mail address peter@caritato.ath.forthnet.gr. Υπάρχει ακόμα και Web site στη διεύθυνση http://www.forthnet.gr/caritato.

Διόρθωση

Στο Hardware Test που δημοσιεύθηκε στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού μας αναγράφτηκε εκ παραδρομής λανθασμένος αριθμός τηλεφώνου για την εταιρία Computer Storm. Ο σωστός αριθμός είναι 7667507 και η διεύθυνση της εταιρίας Χρ. Σμύρνης 8, Βύρωνας.

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Μια και οι DVD-ROM τίτλοι σύντομα θα κατακλύσουν την αγορά, παρουσιάζουμε έναν από αυτούς που είναι ήδη έτοιμος και προέρχεται από τη Xiphias. Πρόκειται για την Encyclopedia Electronica που θα εκμεταλλεύεται πλήρως τη νέα MMX τεχνολογία της Intel, ενώ θα χρησιμοποιεί επίσης το εντυπωσιακό Photobubble Image Format, το οποίο δίνει στο χρήστη την εντύπωση πως βρίσκεται ο ίδιος μέσα στην εικόνα που προβάλλεται στην οθόνη του. Η εγκυκλοπαίδεια θα περιέχει 30 τέτοιες εικόνες, περισσότερα από 80 λεπτά MPEG-II video, που ξεπερνά σε ποιότητα τεχνολογίες όπως τα Quicktime και WindowsSurround, καθώς και Integrated multichannel audio. Ανάμεσα στα περιεχόμενα ξεχωρίζουν ορισμένα σημαντικά ιστορικά ντοκουμέντα, όπως η Magna Carta, η συνθήκη των Βερσαλλιών και η Διακήρυξη της Ανεξαρτησίας. Ο τίτλος προβλέπεται να κυκλοφορήσει το Μάρτιο και σίγουρα θα αποτελέσει ένα από τα πρώτα σημαντικά κίνητρα για μεταπήδηση στο νέο format.

Σύμφωνα με μία πρόσφατη αναφορά που προκάλεσε αίσθηση, η Microsoft χρησιμοποιεί τροφίμους των φυλακών της Ουάσινγκτον για το πακετάρισμα των προϊόντων της. Η αναφορά προέρχεται από φυλακισμένο, ο οποίος είναι ταυτόχρονα και συντάκτης των "Prison Legal News", που ισχυρίζεται ότι 90 συνάδελφοί του εργάστηκαν για το πακετάρισμα 50.000 demo disks των Windows 95, καθώς και διαφόρων άλλων promotional πακέτων της εταιρίας. Αξίζει να σημειωθεί πως το εργατικό κόστος σε αυτήν την περίπτωση είναι ιδιαίτερα χαμηλό, αφού οι φυλακισμένοι αμείβονται καθαρά με 1 δολάριο την ώρα, τη στιγμή που η ελάχιστη αμοιβή στην περιοχή είναι σχεδόν πενταπλάσια. Μέχρι τώρα, αν και έγιναν επανειλημμένα προσπάθειες για επαφή, κανένας από τους υπεύθυνους της Microsoft δεν δέχτηκε να δώσει μια απάντηση σχετικά με το θέμα.

Η Corel ανακοίνωσε τη σύναψη συμφωνίας με τη Netscape για τη διανομή του γνωστού Netscape Communicator με δύο από τα πακέτα της. Συγκεκριμένα, ο browser της Netscape θα συμπεριλαμβάνεται στα Corel's Wordperfect Suite 8 και Office Professional Suite 8. Αξίζει να επισημάνουμε πως η σχετική αναγγελία έγινε τρεις μόλις ημέρες προτού η Microsoft κυκλοφορήσει το Office 97, για προφανείς φυσικά λόγους. Σύμφωνα με τον ιδρυτή της Corel, Michael Cowpland, η εταιρία δίνει μεγάλη σημασία στα ανοικτά Internet standards καθώς και στην Java. Η Corel και η Netscape προτίθενται να συνεργαστούν για την όσο το δυνατόν καλύτερη ενσωμάτωση του Communicator στα προϊόντα desktop της Corel. Στο εγγύς μέλλον θα κυκλοφορήσουν αρκετά suites που θα αποτελούν προϊόν συνεργασίας των δύο εταιριών και θα απευθύνονται στη διαρκώς αυξανόμενη αγορά του network computing.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ενα από τα πιο τρομακτικά action games όλων των εποχών, το Hexen της Raven, επιστρέφει με μία ακόμα συνέχεια. Το Hexen 2 θα είναι το πρώτο παιχνίδι που δεν ανήκει στην Id και θα χρησιμοποιεί την τεχνολογία του Quake. Το περιβάλλον είναι και εδώ επιβλητικό, με τεράστιους καθεδρικούς ναούς, κεριά, θυσιαστήρια και γκιλοτίνες. Εχει δοθεί μεγαλύτερη βαρύτητα στο RPG στοιχείο του παιχνιδιού, ενώ προστέθηκε και μία τέταρτη character class στις ήδη υπάρχουσες των fighter, cleric και mage. Οι χαρακτήρες πλέον θα κερδίζουν experience points και θα ανεβαίνουν στα levels καθώς προχωρούν στο παιχνίδι, ενώ περισσότερα abilities θα είναι διαθέσιμα. Το Hexen 2 θα είναι έτοιμο για κυκλοφορία μετά το Πάσχα.

Το Terminator-Future Shock υπήρξε ένα από τα καλύτερα Doom-clones που έχουν κυκλοφορήσει για το PC, έχοντας κλέψει τις καρδιές πολλών οπαδών του είδους σε ολόκληρο τον κόσμο. Υστερα λοιπόν από γενική απαίτηση, η Bethesda αποφάσισε να κυκλοφορήσει το SkyNET, ένα add-on που θα ικανοποιήσει τους fans του Terminator, εμπεριέχοντας παράλληλα και αρκετά νέα στοιχεία. Το SkyNET θα ενσωματώνει ομαλότατα και λεπτομερή SVGA 3D γραφικά, ενώ θα υπάρχει built-in υποστήριξη για δύο από τα δημοφιλέστερα virtual reality κράνη. Η Bethesda φρόντισε ώστε να μείνουν ευχαριστημένοι και οι φίλοι των multiplayer games, περιλαμβάνοντας δυνατότητες σύνδεσης μέσω δικτύου ή modem. Θα είναι μάλιστα δυνατή η, σε μεγάλο βαθμό, παραμετροποίηση των multiplayer games και ο παίκτης θα μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε αρκετούς διαφορετικούς χαρακτήρες, μεταξύ των οποίων συγκαταλέγεται και ο Terminator. Το SkyNET προβλέπεται να κυκλοφορήσει μέσα στο πρώτο τέταρτο του 1997.

Η Novalogic έχει ήδη ολοκληρώσει το σχεδιασμό του tank game Armored Fist 2, το οποίο αναμένεται να εμφανιστεί στην αγορά από στιγμή σε στιγμή. Το νέο γραφικό σύστημα 3D Voxel-Space 2 της εταιρίας εγγυάται ρεαλιστικές textured terrains, ενώ βελτιωμένο παρουσιάζεται και το gameplay, με αποστολές που σχηματίζουν μια ολοκληρωμένη σεναριακή δομή και live mission briefings που προσθέτουν αρκετούς πόντους στη συνολική ατμόσφαιρα. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει και network option που θα υποστηρίζει μέχρι οκτώ παίκτες. Ο ανταγωνισμός, πάντως, αναμένεται να είναι σκληρός, μια και αυτές τις μέρες κυκλοφορεί ένα ακόμα tank game, το iM1A2 Abrams, από την Interactive Magic η οποία έγινε ευρύτερα γνωστή από το AirWarrior. Ο σχεδιαστής του παιχνιδιού, Arnold Hendrick, είναι υπεύθυνος -μεταξύ άλλων- για τα M1 Tank Platoon, Gunship και F-19 Stealth Fighter, κάτι που οπωσδήποτε εγγυάται μία άρτια παραγωγή.

Από τις σελίδες των κόμικς στην οθόνη σας

Θα σας συγκινούσε ένα platform game που θα βασίζεται σε έναν από τους υπερ-ήρωες των γνωστών κόμικς της Marvel; Αν η απάντηση στο ερώτημα είναι καταφατική, ετοιμαστείτε για το επερχόμενο Hulk από την EIDOS. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κατασκευασμένα με μια εξελιγμένη 3D engine, διατηρώντας όμως μια πρωτότυπη χροιά και αποφεύγοντας την πεπατημένη των Doom-clones ή των isometric views. Η Marvel Comics δεν θέλησε να επέμβει στο storyline, αφήνοντας ελεύθερους τους σχεδιαστές του Hulk στην ανάπτυξη της σεναριακής πλοκής του παιχνιδιού. Για τα rendered sequences και την κατασκευή του Hulk sprite που θα εμφανίζεται στο κυρίως παιχνίδι χρησιμοποιήθηκε ένα μοντέλο του ήρωα που αποτελείται από 40.000 πολύγωνα και κατασκευάστηκε σε Silicon Graphics, ενώ τα animation frames του sprite προσεγγίζουν τα 1.800. Σύμφωνα με τις ανακοινώσεις της EIDOS, το παιχνίδι θα πρέπει αυτήν τη στιγμή να βρίσκεται ήδη στα ράφια των καταστημάτων.





Ενα αστέρι του Χόλιγουντ εισχωρεί δυναμικά στο χώρο των computer games

Ενας από τους μεγαλύτερους ηθοποιούς του Χόλιγουντ, ο περίφημος Robert DeNiro, αποφάσισε να ασχοληθεί ενεργά με τα computer games όχι, όπως ίσως θα περιμένατε, πρωταγωνιστώντας σε ένα από αυτά, αλλά αναλαμβάνοντας το ρόλο του διευθυντή παραγωγής. Η εταιρία του, Tribeca Productions, υπόσχεται πως το παιχνίδι, που φέρει το σύντομο όσο και αινιγματικό τίτλο "9", θα έχει κυκλοφορήσει μέχρι τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Το "9" είναι ένα point and click adventure, που έχει αρκετές ομοιότητες με το κλασικό "Myst" και

ON-LINE ΜΕ ΤΟΝ ΓΕΡΜΑΝΟ!

ΒΡΕΙΤΕ ΤΟ CYBERBOX ΣΕ ΟΛΟ ΤΟ ΔΙΚΤΥΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΓΕΡΜΑΝΟΣ



ΓΕΡΜΑΝΟΣ

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΔΙΚΤΥΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

ΑΘΗΝΑ

ΚΕΝΤΡΟ: 1) Εμμ. Μπενάκη 6, Ομόνοια, τηλ.: 32.53.387-9
2) Σταδίου 10, Σύνταγμα, τηλ.: 32.36.000
3) Ακαδημίας 76, τηλ.: 38.21.693
4) Μάρνη 33, Πλ. Βάθης, τηλ.: 52.41.062
ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ: Αγ. Αναργύρων 9, τηλ.: 26.17.570
ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: Λ. Μεσογείων 439, τηλ.: 60.16.579
ΑΙΓΑΛΕΩ: Ιερά Οδός 244, τηλ.: 53.12.819
ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ: Λ. Αλεξάνδρας 215, τηλ.: 64.26.831
ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ: Λ. Βουλιαγμένης 217, τηλ.: 92.51.207
ΓΑΛΑΤΣΙ: Βείκου 6, τηλ.: 21.35.504
ΓΛΥΦΑΔΑ: Ιωάν. Μεταξά 19, τηλ.: 89.83.220
ΖΩΓΡΑΦΟΥ: Παπάγου 77 & Τραυλαντώνη 12, τηλ.: 74.87.853
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: Θησέως 100, τηλ.: 95.13.819
ΚΑΤΩ ΠΑΤΗΣΙΑ: Αχαρνών 330, τηλ.: 22.31.561
ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ: Παπανικολή 32, τηλ.: 46.14.837
ΚΗΦΙΣΙΑ: Λ. Κηφισίας 287, τηλ.: 80.80.622
ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ: Αθηνάς 61, τηλ.: 49.44.548
ΜΑΡΟΥΣΙ: Λ. Κηφισίας 187, τηλ.: 80.63.946
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ: 12ο χλμ. Εθνικής Οδού Αθηνών-Λαμίας, τηλ.: 28.42.504
ΜΟΣΧΑΤΟ: Μακρυγιάννη 117, τηλ.: 41.33.436
Ν. ΙΩΝΙΑ: Λ. Ηρακλείου 295, τηλ.: 27.13.930
Ν. ΣΜΥΡΝΗ: Ομήρου 64, τηλ.: 93.10.539
ΠΑΓΚΡΑΤΙ: Υμηττού 80, τηλ.: 75.12.562
ΠΑΤΗΣΙΑ: Πατησίων 102-106 & Τροίας, τηλ.: 82.24.937
ΠΕΙΡΑΙΑΣ: 1) Β. Γεωργίου Α' 28, τηλ.: 41.37.105
2) ΛΙΜΑΝΙ: Ακτή Ποσειδώνος 24, τηλ.: 42.26.890
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ: Π. Τσαλδάρη 95, τηλ.: 57.63.605
ΧΑΛΑΝΔΡΙ: Λ. Βασ. Κων/νου 10, τηλ.: 68.57.849

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΚΕΝΤΡΟ: 1) Βενιζέλου 11, τηλ.: 282.483
2) Εγνατίας 108 (Αγ. Σοφία), τηλ.: 224.489
ΚΑΛΑΜΑΡΙΑ: Πασσαλίδη 64, τηλ.: 454.584
CONTINENT Θεσσαλονίκης: Περιφερειακή Οδός Θεσ/νίκης, Νέα Ευκαρπία, τηλ.: 685.019

ΥΠΟΛΟΙΠΗ ΕΛΛΑΔΑ

ΒΟΛΟΣ: Δημητριάδος 141, τηλ.: 20.972
ΓΙΑΝΝΙΤΣΑ: Ελ. Βενιζέλου 109, τηλ.: 82.189
ΔΡΑΜΑ: Αρμεν 21, τηλ.: 23.756
ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ: Καλοκαιρινού 50, τηλ.: 342.359
ΙΩΑΝΝΙΝΑ: Χαρ. Τρικούπη 6, τηλ.: 31.672
ΚΑΒΑΛΑ: Ομονοίας 103, τηλ.: 226.859
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: Αριστομένους 21, τηλ.: 22.212
ΚΑΤΕΡΙΝΗ: 1) Μεγ. Αλεξάνδρου 29, τηλ.: 76.305,
2) Παραλία Κατερίνης: Νίκης 14, τηλ.: 63.033
ΚΕΦΑΛΛΟΝΙΑ: Διαδ. Κων/νου 25, Αργοστόλι, τηλ.: 25.457
ΚΟΡΙΝΘΟΣ: Ερμού 13, τηλ.: 20.805
ΛΑΡΙΣΑ: 1) Παπακυριαζή 15, τηλ.: 532.880,
2) Εμπορικός Διάδρομος **CONTINENT**, τηλ.: 592.452
ΜΥΤΙΛΗΝΗ: Λογ. Βούτσικα 3, τηλ.: 22.258
ΠΑΤΡΑ: 1) Κορίνθου 245-247, τηλ.: 226.737
2) Μαιζώνος 123, τηλ.: 226.200
ΤΡΙΠΟΛΗ: Εθν. Αντιστάσεως 51, τηλ.: 238.668
ΧΑΛΚΙΔΑ: Αβάντων 39, τηλ.: 27.750

ΚΕΝΤΡΑ ΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ ΓΕΡΜΑΝΟΣ

ΕΜΜ. ΜΠΕΝΑΚΗ: Εμμ. Μπενάκη 1, Ομόνοια, τηλ.: 32.18.804
ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ: Ακαδημίας 64, τηλ.: 36.22.282
ΜΑΡΟΥΣΙ: Λεωφ. Κηφισίας 187, τηλ.: 61.40.933
ΤΣΙΜΙΣΚΗ: Τσιμισκή 79, Θεσ/νίκη, τηλ.: 256.931

ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΓΕΡΜΑΝΟΣ

ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ: Δημοκρατίας 337, τηλ.: 80.580
ΕΛΕΥΣΙΝΑ: Ηρώων Πολυτεχνείου 38, τηλ.: 55.61.691
ΛΑΜΙΑ: Ρήγα Φεραίου 25, τηλ.: 36.222
ΛΑΡΙΣΑ: Παπακυριαζή 15, τηλ.: 532.880
ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ: Ελ. Βενιζέλου 101, τηλ.: 80.00.249
ΞΑΝΘΗ: 28ης Οκτωβρίου 54, τηλ.: 22.179
ΠΑΛΛΗΝΗ: Λεωφ. Μαραθώνος 78, τηλ.: 60.33.286
ΠΑΤΡΑ: Κορίνθου 245-247, τηλ.: 226.737
ΡΕΘΥΜΝΟ: Εθν. Αντιστάσεως 19, τηλ.: 25.267
ΤΡΙΚΑΛΑ: Ερμού 5, τηλ.: 28.282

ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΓΕΡΜΑΝΟΣ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ.

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με το τηλέφωνο 28.42.500.

ΓΕΡΜΑΝΟΣ



διαδραματίζεται στο Last Resort, ένα μέρος που λειτουργεί ως καταφύγιο καλλιτεχνών, ποιητών και συγγραφέων, οι οποίοι το επισκέπτονται σε περιόδους κατά τις οποίες έχουν χάσει την έμπνευσή τους και επείγονται να την ανακτήσουν.
Αν και ο ίδιος ο Robert DeNiro δεν εμφανίζεται στο παιχνίδι, έχει φροντίσει ώστε να συμμετέχουν σε αυτό πολλοί γνωστοί ηθοποιοί και rock stars. Ανάμεσα στα πιο γνωστά ονόματα που θα συναντήσετε στο "9" ξεχωρίζουν οι James Belushi, Christopher Reeve και οι Steve Tyler και Joe Perry των Aerosmith. Τα εκπληκτικά γραφικά του παιχνιδιού έχουν σχεδιαστεί από τον Mark Ryden, γνωστό για τη δημιουργία των εξωφύλλων των άλμπουμ πολλών διάσημων καλλιτεχνών, όπως είναι οι Red Hot Chili Peppers, Aerosmith και Michael Jackson. Το παιχνίδι διαθέτει αρκετές τοποθεσίες για εξερεύνηση και, σύμφωνα με την Tribeca, θα χρειαστείτε περίπου 50 ώρες για την ολοκλήρωσή του.

Riverworld: Οταν το Magic Carpet συναντά το Civilization

Το Riverworld, ένα καινούριο παιχνίδι που ετοιμάζεται από τη γνωστή γαλλική εταιρία Cryo, υπεύθυνη μεταξύ άλλων για τα Dune, Captain Blood και Lost Eden, αναμένεται να προκαλέσει επανάσταση στο χώρο των computer games, αφού θα είναι το πρώτο strategy game που θα ενσωματώνει 3D γραφικά στο στιλ του Magic Carpet.
Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ξαναχτίσετε έναν χαμένο πολιτισμό βήμα προς βήμα. Η χαρτογράφηση ολόκληρου του κόσμου στον οποίο εκτυλίσσεται η δράση έχει γίνει με τη χρήση ενός εξελιγμένου fractal system, που επιτρέπει την περιήγηση στο χώρο και το interaction με άλλους χαρακτήρες,





εκπληκτικά γρήγορο, ακόμα και σε PCs που δεν διαθέτουν την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, ενώ δεν υστερεί και ως προς την ποικιλία, αφού ο παίκτης κινείται ανάμεσα σε έντεκα με έναν τρόπο που δεν έχουμε ως τώρα συναντήσει σε κανένα παιχνίδι στρατηγικής. Ενας πιο συμβατικός χάρτης είναι επίσης διαθέσιμος για τους οπαδούς του παραδοσιακού gameplay. Σε αυτήν τη φάση του σχεδιασμού του, το Riverworld δείχνει να είναι τεχνολογικές εποχές και σε είκοσι διαφορετικά territories. Σεναριακά, το παιχνίδι βασίζεται στο ομώνυμο βιβλίο του Philip Jose Farmer και περιμένουμε να βρίσκεται στα χέρια μας (και, βέβαια, και στα δικά σας) τον Απρίλιο.

Στα όρια της ταχύτητας

Ενα εκπληκτικά γρήγορο racing game ετοιμάζει αυτόν τον καιρό η Bethesda με τίτλο X-Car. Στο παιχνίδι χρησιμοποιούνται καινούρια μοντέλα αυτοκινήτων, νέας τεχνολογίας, που τρέχουν σαν διαβολεμένα. Για να επιτύχετε το βέλτιστο set-up στο αυτοκίνητο της επιλογής σας, το οδηγείτε προτού ξεκινήσετε το κυρίως παιχνίδι σε τρεις δοκιμαστικές πίστες, σε καθεμιά από τις οποίες ελέγχετε και από ένα διαφορετικό χαρακτηριστικό του, ώστε να είστε πανέτοιμοι για τους αγώνες που θα επακολουθήσουν (υποστηρίζονται και human opponents μέσω modem ή δικτύου). Η Bethesda δημιούργησε για το X-Car έναν εντυπωσιακό 3D texture-mapped κόσμο που δεν μοιάζει με οτιδήποτε άλλο έχετε δει μέχρι τώρα. Υπάρχει μάλιστα ενσωματωμένος ένας video





recorder, με τον οποίο έχετε τη δυνατότητα να ξαναδείτε ολόκληρη την κούρσα που μόλις ολοκληρώσατε. Το μεγάλο ατού του παιχνιδιού, πάντως, είναι η απίστευτη αίσθηση της ταχύτητας, ακόμα και στα πιο αργά αυτοκίνητα. Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε 15 συνολικά οχήματα, καθένα από τα οποία έχει φυσικά τα δικά του χαρακτηριστικά και τις "ιδιοτροπίες" του. Το X-Car βρίσκεται αυτήν τη στιγμή στο τελικό στάδιο σχεδιασμού του και η κυκλοφορία του δεν πρόκειται να καθυστερήσει για πολύ ακόμα.

Constructor

Το Constructor είναι ένα νέο παιχνίδι της System 3 βασισμένο σε μια απλή ιδέα που γρήγορα όμως οδηγεί σε ένα άκρως εθιστικό αποτέλεσμα. Κάθε παίκτης ξεκινά με μερικούς εργάτες, οι οποίοι αναλαμβάνουν να χτίσουν σπίτια και διαμερίσματα και στη συνέχεια να πάρουν το νοίκι, ώστε να υπάρχουν αρκετά χρήματα για την αγορά καινούριας γης και την κατασκευή νέων κατοικιών. Εκτός από τους εργάτες, οι παίκτες διαθέτουν και συμμορίες από γκάνγκστερ, τις οποίες στέλνουν στα σπίτια που κατασκευάζουν οι αντίπαλοι, προκειμένου να τρομάξουν τους ενοίκους και να τους αναγκάσουν να εγκαταλείψουν τις κατοικίες τους και να σταματήσουν να πληρώνουν ενοίκιο. Φυσικά, οι αντίπαλοι δεν μένουν με σταυρωμένα τα χέρια, αλλά προβαίνουν και αυτοί σε ανάλογες κινήσεις. Εκτός αυτών, οι παίκτες μπορούν ακόμα να χτίσουν στοιχειωμένα σπίτια, οπότε τα φαντάσματα θα φοβίζουν τους ενοίκους στα σπίτια των αντιπάλων, ή κοινότητες χίπις που θα μειώνουν την αξία των γειτονικών σπιτιών. Σε γενικές γραμμές, το Constructor συνδυάζει στοιχεία από παιχνίδια όπως η Monopoly και το Risk, ενώ η System 3, προβλέποντας τη μεγάλη επιτυχία που αναμένεται να γνωρίσει το παιχνίδι, ετοιμάζει από τώρα και τα σχετικά add-on scenarios που σχεδιάζει να κυκλοφορήσει στο μέλλον. Τελικός στόχος του Constructor είναι να οδηγήσετε στη χρεοκοπία όλους τους εχθρούς σας, οι οποίοι μπορεί να είναι μέχρι τρεις, είτε ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή είτε από πραγματικούς παίκτες μέσω δικτύου. Το παιχνίδι υπολογίζεται να έχει ολοκληρωθεί και να είναι έτοιμο για κυκλοφορία γύρω στο Πάσχα.

NBA at 50 από τη CD-Media

Η CD-Media κυκλοφόρησε το εορταστικό πρόγραμμα NBA at 50 με την ευκαιρία της επετείου των πενήντα χρόνων του NBA. Το προϊόν κυκλοφορεί σε δύο CD-ROMs που περιέχουν τα πλήρη στατιστικά στοιχεία και των 50 περιόδων του δημοφιλέστερου πρωταθλήματος στον κόσμο, παρουσίαση των 50 καλύτερων παικτών όλων των εποχών με πλήρη βιογραφικά στοιχεία, καθώς και πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό με video, φωτογραφίες και ηχητικά

ντοκουμέντα. Ακόμα, θα σας δοθεί η ευκαιρία να παρακολουθήσετε στην οθόνη σας τις πιο θεαματικές και ιστορικές φάσεις του NBA, ζώντας από κοντά την ένταση, τη δράση αλλά και τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα του Αμερικανικού Επαγγελματικού Πρωταθλήματος Μπάσκετ. Η CD-Media συμπεριλαμβάνει, μάλιστα, στην πρώτη έκδοση του NBA at 50 και ένα official NBA cap από 5 ομάδες του NBA. Αποτελεί σίγουρα ένα "must" για τους φίλους του αθλήματος που δόξασε την Ελλάδα τόσες φορές τα τελευταία χρόνια...

Νέες κυκλοφορίες

Εχει πλέον καθιερωθεί με την έναρξη κάθε νέας χρονιάς μέσα από αυτήν τη στήλη του περιοδικού να κάνουμε ένα σύντομο preview στα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν μέσα στη χρονιά. Ετσι και φέτος συγκεντρώσαμε πληροφορίες για τις κυκλοφορίες του 1997 και θα σας παρουσιάσουμε εν συντομία τα πιο σημαντικά παιχνίδια.

✔ Το πρώτο (ελπίζουμε) αξιόλογο παιχνίδι που θα δούμε μέσα στο 1997 θα είναι το SEGA RALLY. Σύμφωνα με τις ανακοινώσεις και τις τελευταίες πληροφορίες θα έχει όλη τη λεπτομέρεια γραφικών του αυθεντικού arcade και θα μπορεί να τρέχει εξίσου καλά ακόμα και σε Pentium 75. Επίσης θα διαθέτει option για παιχνίδι μέσω modem και network, ενώ εκτός από τα standard δύο αυτοκίνητα και τις τρεις πίστες θα υπάρχουν και bonus πίστα καθώς και bonus αυτοκίνητο (Lancia Stratos). Επίσης, πάλι από τη Sega, θα κυκλοφορήσει το Virtua Fighter 2, το οποίο κατά βάση θα είναι ίδιο με το πρώτο αλλά με πολύ καλύτερα γραφικά, καθώς και το Worldwide Soccer, ένα ακόμα πολλά υποσχόμενο simulation ποδοσφαίρου.

✔ Η Konami θα κάνει δυναμική εμφάνιση τη νέα χρονιά, παρουσιάζοντας δύο παιχνίδια με θέμα το basket. Το πρώτο θα είναι το NBA In The Zone και θα περιέχει πολύ προσεγμένα γραφικά αλλά και δυνατότητα μέτρησης πέντε εναντίον πέντε παικτών. Το δεύτερο θα βασίζεται στην ταινία Space Jam στην οποία συναντιούνται ο Michael Jordan με τον Daffy Duck.

✔ Η Electronic Arts σίγουρα θα έχει πολλές κυκλοφορίες μέσα στο 1997 (Need for Speed 2, 688 Attack Sub 3) αλλά θα υποστηρίζει ταυτόχρονα και άλλα παιχνίδια μικρότερων εταιριών. Ενα από αυτά θα είναι το Kill, Krush & Destroy της αυστραλιανής εταιρίας Beam Software. Θα βασίζεται στο gameplay του Command & Conquer και θα περιέχει αρκετές καινοτομίες. Το παιχνίδι όμως που θα ξεχωρίσει είναι το World Cup 98 από την Electronic Arts, η οποία πήρε το license της διοργάνωσης, και θα είναι ένα παιχνίδι στιλ FIFA.

✔ Η Acclaim εκτός από τα RPGs που θα κυκλοφορήσει μέσα στο 1997 θα παρουσιάσει και το Crow: City of Angels, το οποίο προέρχεται από την ταινία που αυτήν τη στιγμή προβάλλεται στους κινηματογράφους, καθώς και το WWF In Your House, το οποίο -όπως καταλαβαίνετε- θα είναι ένα παιχνίδι πάλης με 50 διαφορετικές κινήσεις. ■

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΟΥΣ Μ. ΣΑΜΙΟ ΚΑΙ Γ. ΒΑΚΑΔΗΜΑ ΤΗΣ CYBERLAND

Η συνέντευξη πραγματοποιήθηκε στις 16/1





PC Master: Κύριε Βακαδήμα, πότε ξεκίνησε η λειτουργία της Cyberland;

Γ. Βακαδήμας: Ξεκινήσαμε τον Οκτώβρη του '96 μαζί με το φίλο μου Μιχάλη Σάμιο (είμαστε και συνέταιροι), θέλοντας να εισέλθουμε στο νευραλγικό χώρο των PCs παρέχοντας υποστήριξη τόσο σε hardware όσο και σε software και κυρίως στα παιχνίδια για να καλύψουμε τις ανάγκες κάθε χρήστη.

PCM: Οσον αφορά στα games, πού επικεντρώνετε περισσότερο το ενδιαφέρον σας, στην άμεση εισαγωγή, την υποστήριξη του πελάτη ή την τιμή;

Γ.Β.: Επειτα από μια πολύ προσεκτική επιλογή που κάνουμε, προσέχουμε, καταρχήν, όλα τα παιχνίδια που εισάγουμε να είναι ποιοτικά, να ανήκουν στα "tops" δηλαδή, και να μπορούν να ικανοποιούν κάθε χρήστη. Κατόπιν, προσπαθούμε να υποστηρίζουμε όσο μπορούμε τους gamers, μπαίνοντας στο Internet και "κατεβάζοντας" patches και λύσεις.

PCM: Μπορεί να έρθει, δηλαδή, οποιοσδήποτε και να του δώσετε κάποιο patch ή τη λύση που θέλει;

Γ.Β.: Ακριβώς. Ο,τι χρειάζεται μπορούμε, αν υπάρχει, να του το δώσουμε. Μπορεί επίσης να δοκιμάσει το demo του παιχνιδιού που θέλει στο μηχάνημα του καταστήματος προτού το αγοράσει. Δεν θέλουμε ο πελάτης μας να αγοράσει κάτι που δεν του αρέσει. Προσέχουμε επίσης να έχουμε χαμηλές τιμές. Με τον "βομβαρδισμό" των games που γίνεται σήμερα, είναι δύσκολο για κάποιον, κυρίως νέο, να παρακολουθεί τις εξελίξεις.

PCM: Αναφερθήκατε σε ένα δίκτυο του καταστήματος. Τι ακριβώς είναι αυτό;

> **Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, καθώς και σύντομες "κουβεντούλες" του PC Master με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.**

ΤΟ TOP 10 ΤΗΣ CYBERLAND

1. RED ALERT
2. FIFA 97
3. NBA 97
4. PANDORA DIRECTIVE
5. LARRY 7
6. RAMA
7. DUKE NUKEM 3D
8. QUAKE
9. F-22 LIGHTNING
10. NETWORK RALLY

Γ.Β.: Με δεδομένη τη δικτυακή υποστήριξη πολλών καινούριων παιχνιδιών, προσπαθούμε να φέρουμε κοντά παρέες παικτών ή ακόμα και άγνωστους μεταξύ τους παίκτες, προκειμένου να "κονταριστούν" σε ένα γρήγορο δίκτυο παίζοντας επώνυμα παιχνίδια (Quake, Duke Nukem, Warcraft, Command and Conquer κ.λπ.) ή και δικά τους παιχνίδια. Μπορούν να παίξουν μέχρι τέσσερα άτομα με την προοπτική να γίνουν οκτώ. Με τα network games υπάρχει ένας ανταγωνισμός. Κάθε παίκτης δείχνει τις ικανότητές του με αντίπαλο κάποιον πραγματικό αντίπαλο και όχι τον υπολογιστή. Το κόστος είναι 1.000 δρχ./ώρα ανά άτομο. Εκτός από την κόντρα, διεξάγονται κατά καιρούς και κάποιοι διαγωνισμοί από το κατάστημα και προσφέρουμε στους νικητές ορισμένα δώρα ως βραβείο.

PCM: Είναι κάτι που, από όσο γνωρίζουμε, δεν γίνεται αλλού.

Γ.Β.: Ναι. Με δεδομένη τη δυνατότητα σύνδεσης των PCs σε δίκτυο και εφόσον οι gamers παίζουν πολλές ώρες μόνοι τους, θεωρήσαμε καλό να υπάρχει ένας χώρος που θα συντείνει στην ανθρώπινη επαφή και άμιλλα, ενώ η χαρά της νίκης είναι μεγαλύτερη όταν αυτή επιτυγχάνεται εναντίον ενός πραγματικού αντιπάλου. Τα δίκτυα είναι αυτά που θα καθορίσουν την εξέλιξη των

ΤΑ... ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Αυτόν το μήνα η γνωριμία μας με τα νεότερα παιδιά της πιάτσας έγινε στο χώρο όπου πραγματοποιήθηκε και η συνέντευξη: στη Cyberland. Η "κομπιουτερόπληκτη" νεολαία της Ν. Ιωνίας, εν μέσω φανατικού gaming και σκληρής κόντρας, μας μίλησε για την αγαπημένη της ασχολία.

Βασική μου ασχολία είναι τα computers και ιδιαίτερα τα games. Προτιμώ κυρίως τα strategy και τα action παιχνίδια και μου αρέσουν ιδιαίτερα τα Doom, Duke Nukem και Warcraft. Τώρα έχω μία Amiga αλλά σύντομα θα αγοράσω PC. Το Warcraft θα είναι οπωσδήποτε από τις πρώτες επιλογές μου. Εχω πολλά άλλα ενδιαφέροντα αλλά αυτό που μου "τρώει" όλη τη μέρα είναι τα network games!

Θωμάς Σβέρκος, 16 ετών



Παίζω πάρα πολλά παιχνίδια στον υπολογιστή και προτιμώ ιδιαίτερα τα Warcraft 2, Doom 2 και το Red Alert. Εχω έναν 486/66 αλλά δεν είμαι και πολύ ικανοποιημένος από το PC μου καθώς δεν βγαίνουν πια παιχνίδια που να τρέχουν σε αυτό ή, όταν τρέχουν, είναι πάρα πολύ αργά. Προτιμώ γενικά τα strategy games και θα αγοράσω σύντομα το Red Alert. Είμαι μαθητής της Β' Γυμνασίου.



Απόστολος Νταμπαράκης, 13 ετών

games καθώς τα περισσότερα πλέον υποστηρίζουν δικτυακή σύνδεση.

PC Master: Κύριε Σάμιε, ποια είναι η πολιτική της Cyberland στον τομέα του hardware; Η ποιότητα είναι αυτό που μετρά ή η τιμή;

Μιχάλης Σάμιος: Επιλέγουμε τη χρυσή τομή. Ανάλογα με τη χρήση του υπολογιστή προτείνουμε και κάποια σύνθεση. Επιμένουμε στο να ενημερώνουμε τον πελάτη σχετικά με τις πρακτικές επιδόσεις του μηχανήματος που θέλει να αγοράσει και όχι με τους τεχνικούς όρους.

PCM: Προς ποια κατεύθυνση βλέπετε να στρέφονται οι εξελίξεις στο hardware; Με δεδομένη τη διαρκή εξέλιξη στο χώρο, θα έχουμε μια συνεχή αύξηση της ισχύος ή κάτι άλλο;

Μ.Σ.: Οσον αφορά στους επεξεργαστές πιστεύω ότι για τα επόμενα δύο χρόνια τουλάχιστον θα έχουμε μόνο αναβαθμίσεις όπως με τον multimedia Pentium. Στις κάρτες όμως υπάρχουν περιθώρια για μεγάλες εξελίξεις και νομίζω ότι θα δούμε θαύματα σε λίγο καιρό.

PCM: Καθώς αγορά δεν σημαίνει τίποτα χωρίς υποστήριξη, με ποιον τρόπο θα υποστηρίξετε κάποιον που αγόρασε από εσάς ένα CYBERLAND PC;



Μ.Σ.: Πρώτα απ' όλα δεν θα τον επιβαρύνουμε με παράλογα τεχνικά έξοδα. Για software προβλήματα, που μπορεί να πάρουν και μια ολόκληρη μέρα να επιλυθούν, δεν θα χρεώσουμε άνω των 15.000. Για τα hardware προβλήματα τώρα, τα PCs που πουλάμε συνοδεύονται από δωρεάν διετή τεχνική υποστήριξη οποιοδήποτε και αν είναι το πρόβλημα που θα παρουσιαστεί. Ακόμα και για οποιαδήποτε αναβάθμιση αποφασίσει να κάνει κάποιος, δεν θα πληρώσει τίποτα για την τεχνική εργασία.

■

MULTIRAMA

Στην αλυσίδα καταστημάτων Multirama, που ξεκίνησε από τη Θεσσαλονίκη και συνεχίστηκε στην κεντρική αγορά της Στουρνάρη, προστέθηκε ένας ακόμα κρίκος, ίσως ο μεγαλύτερος: το Multirama των νότιων προαστίων, στη Λεωφόρο Βουλιαγμένης. Μπορεί το μέγεθος του ονόματος Γερμανός να εγγυηθεί κάτι το ξεχωριστό; Αναμφίβολα ναι. Ας κάνουμε μια βόλτα σε αυτό το Multimedia Park!

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr



Το βασίλειο της κονσόλας.



Το επιβλητικό Multimedia Park.

Μία άποψη της πολύ μεγάλης βιβλιοθήκης CD-ROM.



Games... πολλά games... πάρα πολλά games!





Σας λέει τίποτα το όνομα Γερμανός; Εκτός από τον γνωστό δημοσιογράφο Φρέντυ και τον επαναστάτη επίσκοπο των Παλαιών Πατρών, υπάρχει και ένας Γερμανός το όνομα του οποίου είναι συνδεδεμένο εδώ και χρόνια με τις μπαταρίες παντός τύπου. Η μεγάλη ανάπτυξη των επιχειρήσεων "Γερμανός" είχε ως συνέπεια την είσοδο της εταιρίας στο χώρο των νέων τεχνολογιών. Η ενασχόλησή της σε ό,τι αφορά την αγορά της κινητής τηλεφωνίας είναι γνωστή εδώ και καιρό. Πρόσφατα όμως εισήλθε δυναμικά και στο χώρο των multimedia.

Multimedia Park; Ο χαρακτηρισμός αυτός δεν απέχει πολύ από την πραγματικότητα. Αυτό που κάνει εντύπωση με την πρώτη ματιά στο Multirama της Λεωφόρου Βουλιαγμένης είναι το μέγεθος. Είναι ίσως το μεγαλύτερο σε όγκο κατάστημα ειδών Πληροφορικής στην Αθήνα. Οι ευμεγέθεις επιγραφές δίνουν μια άλλη αίσθηση στον επισκέπτη. Είναι σχεδόν αδύνατον να μην το προσέξει κάποιος περνώντας από την πολυσύχναστη λεωφόρο. Το μέγεθος αυτό είναι ο κύριος λόγος για τον οποίο το κατάστημα δεν αυτοπροσδιορίζεται ως Computer Shop αλλά ως Multimedia Park. Δεδομένου δε του ότι τα multimedia, το Internet και φυσικά ο εντυπωσιακός συνδυασμός τους, με όλους τους μύθους και τις πραγματικότητες που τα συνοδεύουν, έχουν γίνει η κυρίαρχη "μόδα" του marketing, το Multirama δικαιώνει αρκετά το χαρακτηρισμό του.



Κι άλλη μία. Υπάρχουν σχεδόν τα πάντα.

Μεγάλο πλεονέκτημά του, όπως επιβεβαιώνει ο διευθυντής του, κ. Δήμος Γιάνναρης, είναι η γεωγραφική θέση του που εγγυάται parking και άνετη πρόσβαση από όλες τις γύρω περιοχές. Η έννοια του Multimedia Park δεν περιορίζεται μόνο στο μέγεθος, όπως τονίζει ο κ. Γιάνναρης. Βασικός σκοπός και φιλοδοξία του καταστήματος είναι να δώσει στον αρχάριο της Πληροφορικής τις βασικές γνώσεις και έννοιες των υπολογιστών, των πολυμέσων και του Internet σε έναν χώρο όπου θα μπορεί να περιπλανηθεί, να ενημερωθεί και να ψυχαγωγηθεί με την άνεσή του, χωρίς βέβαια να λείπουν και οι εξειδικευμένες απαντήσεις για τους "παλαιούς" του χώρου. Το υπερκατάστημα έχει διαιρεθεί σε τμήματα για να γίνεται η "βόλτα" σε αυτό ευκολότερα.

Η βιβλιοθήκη CD-ROM τίτλων, που καταλαμβάνει μεγάλο μέρος του χώρου, είναι αναμφίβολα από τις μεγαλύτερες στη χώρα μας. Διαιρεμένη σε πολλές υποκατηγορίες, έχει όλα όσα θα μπορούσατε να βρείτε σε ένα CD-ROM, από εκπαιδευτικούς τίτλους μέχρι θέματα μαγειρικής, games και καλές τέχνες. Στη συνέχεια, υπάρχει το τμήμα Internet, με προϊόντα για το Δίκτυο, το περίπτερο, όπου μπορείτε να ξεφυλλίσετε τα περιοδικά του χώρου (φυσικά, δεσπόζει αυτό που έχετε στα χέρια σας!), το τμήμα με τις κονσόλες, όπου μπορείτε να δείτε και να παίξετε στα μηχανήματα που έχουν στηθεί για το σκοπό αυτόν, και κατόπιν στα τμήματα Περιφερειακών και Computers όπου υπάρχει μια μεγάλη γκάμα επώνυμων συσκευών. Οπως υποστηρίζει ο κ. Γιάνναρης, φιλοσοφία του καταστήματος είναι να ξεφύγει από τον παραδοσιακό ορισμό του computer shop και να λειτουργήσει ως κόμβος μιας μεγάλης αλυσίδας που παρέχει ολοκληρωμένες λύσεις, άμεση και πλήρη υποστήριξη, καθώς και ανταγωνιστικές τιμές. "Δεν θέλουμε να είμαστε box movers" είπε χαρακτηριστικά. Για το λόγο αυτόν φροντίζει ώστε το προσωπικό να είναι πλήρως ενημερωμένο και εξειδικευμένο στον τομέα του και η εσωτερική οργάνωση όσο αρτιότερη γίνεται. Το κατάστημα θέλει να αποτελέσει πόλο έλξης όχι μόνο των computer-άδων αλλά ολόκληρης της νέας ελληνικής οικογένειας ενόψει των μελλοντικών εξελίξεων. Οσον αφορά στο μέλλον των multimedia, ο κ. Γιάνναρης διαβλέπει τη σταδιακή διάκριση home και business συστημάτων και την περαιτέρω εξειδίκευση στους επιμέρους εμπορικούς τομείς της Πληροφορικής και των δικτύων. Κατόπιν αυτών, το σίγουρο είναι ότι η νευραλγική αγορά της Πληροφορικής εισέρχεται σταδιακά σε στέρεες εμπορικές βάσεις. Αν όλα αυτά σας κέντρισαν το ενδιαφέρον, δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε την προτροπή του διαφημιστικού λογότυπου του καταστήματος: Κάντε μια βόλτα στο Multirama.



Το τμήμα Περιφερειακών. Οι εκτυπωτές έχουν την τιμητική τους.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ROCK ΣΚΗΝΗ '60 - '90

"Μια ιστορία θα σας πω..."

Του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

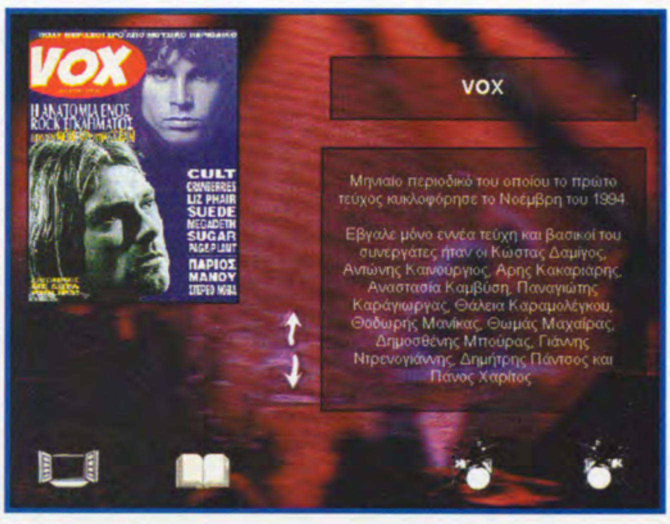
"Για τον Μπάμπη, τον Μπάμπη τον Φλου", έλεγε το πρώτο τραγούδι ενός ιστορικού δίσκου. Τι σημαίνει για τους περισσότερους από εμάς σήμερα ελληνικό rock; Μήπως πρόκειται για μία πρόσφατη ιστορία; Μάλλον όχι. Το ελληνικό rock κουβαλά γενιές και γενιές καλλιτεχνών πίσω του, ανθρώπους που έδειξαν τη μουσική τους μεγαλοφυΐα μέσα από rock ρυθμούς. Η ιστορία του ξεκινά από τις αρχές της δεκαετίας του '60 και συνεχίζεται, με διάφορους σταθμούς στην πορεία της, μέχρι σήμερα. Λέγοντας ελληνικό rock αναφερόμαστε τόσο στα προδικτατορικά σχήματα που ακολουθούσαν την πεπατημένη των ξένων συγκροτημάτων του χώρου όσο και στα νεότερα



σχήματα που ακολούθησαν διάφορους δρόμους της rock (αλλά και της jazz, των blues, του funk) ανάλογα πάντα με την εποχή. Το CD-ROM των εκδόσεων Λιβάνη δίνει μία πλήρη εικόνα της πορείας του ελληνικού rock, αφού περιλαμβάνει κάθε group ή καλλιτέχνη που έκανε έστω και μία ηχογράφηση ενός single ή συμμετείχε σε κάποια συλλογή από τις αρχές του '60 μέχρι τα μέσα του '96. Πρόκειται όμως για μία καταγραφή που -κατά τη γνώμη μου- στην προσπάθειά της να συμπεριλάβει όσο το δυνατόν περισσότερους καλλιτέχνες, δεν εστίασε στους σημαντικότερους εκπροσώπους του είδους. Θα μπορούσε, βέβαια, κάποιος να αντιτείνει ότι είναι σωστότερο (και δημοκρατικότερο) να έχουν όλοι μια θέση σε αυτήν τη συλλογή. Κάθε γκρουπ ή μεμονωμένος καλλιτέχνης (και είναι εκατοντάδες) έχει την προσωπική σελίδα του, στην οποία παρουσιάζεται εν συντομία το βιογραφικό του στη μουσική σκηνή, ενώ υπάρχουν και μία ή περισσότερες φωτογραφίες του καθώς και ένα σύντομο αντιπροσωπευτικό δείγμα της μουσικής του. Για αρκετούς υπάρχει και κάποιο video (αλλά όχι για τους σημαντικότερους). Στις προσωπικές σελίδες περιλαμβάνονται και hypertext links με τα οποία μπορεί κάποιος εύκολα να εξερευνήσει σε βάθος την αλληλεπίδραση και την προσωπική ιστορία του καθενός. Εκτός από τις προσωπικές σελίδες που είναι κατηγοριοποιημένες ανά δεκαετία και αλφαβητικά, υπάρχουν και αναφορές στον μουσικό Τύπο γενικά, στους rock ραδιοφωνικούς σταθμούς, καθώς και στις δισκογραφικές εταιρίες που στήριξαν την ελληνική rock σκηνή. Αυτό όμως που κάνει εντύπωση, από την πρώτη κιόλας οθόνη, είναι το καλοσχεδιασμένο interface του προ-







γράμματος το οποίο αλλάζει ανάλογα με το θέμα και τη δεκαετία, παραμένοντας όμως πάντα ενιαίο αισθητικά.

Η εικαστική πλευρά των ελληνικών CD-ROMs που έμοιαζε να χωλαίνει με τον καιρό βελτιώνεται αισθητά. Μειονεκτήματα -κατά τη γνώμη μου- είναι ορισμένα τεχνικά λάθη, καθώς και η έλλειψη λεπτομερειών ή ποικιλίας. Μοιάζει παράλογη η απουσία video, για παράδειγμα, των Last Drive, του Σαββόπουλου, του Πουλικάκου ή των Ξύλινων Σπαθιών, ενώ την ίδια στιγμή υπάρχουν videos διαφόρων άλλων οι οποίοι ελάχιστα επέδρασαν στη rock σκηνή. Θα ήταν προτιμότερο, επίσης, αντί των videos που περιέχουν τη συζήτηση μεταξύ μουσικών παραγωγών, να υπήρχαν ορισμένες από τις σημαντικότερες συνεντεύξεις των ίδιων των καλλιτεχνών. Ως πρώτη προσπάθεια, όμως, η οποία μαρτυρά επίπονη και αρκετά προσεγμένη δουλειά, κρίνεται θετικά. Απομένει μόνο το ερώτημα αν κάτι τόσο ζωντανό όπως η rock σκηνή (και ιδιαίτερα οι εναλλακτικές εκφράσεις της) πρέπει να μπαίνει στα εμπορικά καλούπια των CD-ROMs.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Multimedia Ηλεκτρονικές Εκδόσεις
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/40, 8MB, CD-ROM 4x, Windows 3.x
ΔΙΑΘΕΣΗ: Vertigo
ΤΙΜΗ: 9.500 δρχ.

THE WAY THINGS WORK 2.0

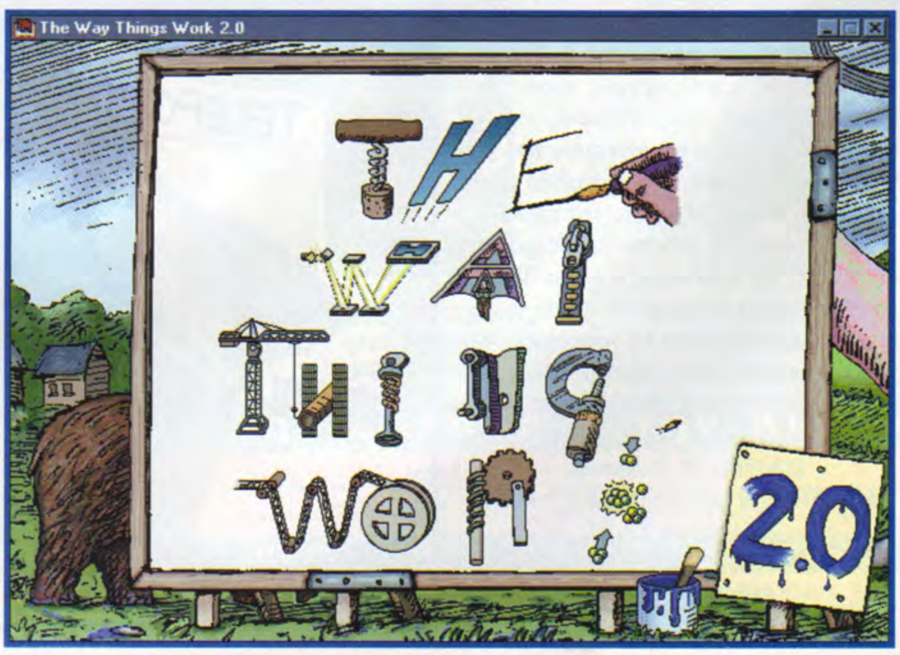
Πώς δουλεύει το video; Εεε... μισό λεπτό!

Του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα σε γενικές γραμμές εστιάζουν κυρίως στο τεχνικό μέρος των πληροφοριών, ενώ αυτά που απευθύνονται στα παιδιά, αν και έχουν ευχάριστα γραφικά, ήχο και animation, είναι ιδιαίτερα απλά για τους μεγαλύτερους χρήστες, χωρίς να προσφέρουν κάτι επιπλέον. Το THE WAY THINGS WORK, όμως, συνδυάζει την πλήρη και κατατοπιστική παρουσίαση των θεμάτων του με καλοσχεδιασμένα γραφικά, πλήθος animations και προσεγμένο ήχο. Ο συγκεκριμένος τίτλος πραγματεύεται πολλές από τις σύγχρονες εφευρέσεις και επινοήσεις του ανθρώπου, δίνοντας βάση τόσο στον τρόπο λειτουργίας τους όσο και στις φυσικές αρχές που τις διέπουν. Μασκότ του προγράμματος από την πρώτη κιόλας έκδοσή του είναι ένα χαριτωμένο μαμούθ, το οποίο αναλαμβάνει, με τις γκάφες του κυρίως, να δώσει άλλο χρώμα στην παρουσίαση των εφευρέσεων. Το "επιστημονικό" μέρος των εξηγήσεων, αφού ως γνωστόν τα μαμούθ δεν μιλάνε,







αναλαμβάνει ένας πολύ συμπαθής κύριος που δεν είναι άλλος από τον David Macaulay, τον εμπνευστή του προγράμματος. Στους μεγαλύτερους θα θυμίσει έντονα, τόσο στη μορφή όσο και στις κινήσεις και την ομιλία, τον γνωστό "Παραμυθά" της τηλεόρασης. Αν μιλούσε ελληνικά θα ορκιζόμουν ότι επρόκειτο για τον Νίκο Πιλάβιο. (Αν είστε κάτω των 20, μην κουράζετε άδικα τη μνήμη σας. Εχετε χάσει το καλύτερο ίσως παιδικό πρόγραμμα που προβλήθηκε στην ελληνική τηλεόραση.)

Από την εισαγωγή και μόνο μπορείτε να καταλάβετε ότι πρόκειται για μια πολύ προσεγμένη παραγωγή η οποία παράλληλα δεν στερείται χιούμορ. Στο κυρίως μέρος του προγράμματος η αρχική θετική εντύπωση μετατρέπεται σε ενθουσιασμό. Σε κάθε θέμα που εμφανίζεται στην οθόνη μπορείτε με ένα απλό click να δείτε ένα αστείο animation ή, στη χειρότερη περίπτωση, να ακούσετε έναν περίεργο ήχο. Περιέχεται μια ικανοποιητική ποικιλία εφευρέσεων οι οποίες θα γίνουν κατανοητές με απλές αλλά όχι υπεραπλουστευμένες εξηγήσεις. Ενα ξεχωριστό μενού θα αναλάβει να εξηγήσει τις αρχές βάσει των οποίων λειτουργούν οι συγκεκριμένες μηχανές, ενώ άλλα μενού αναφέρονται στην ιστορία των τεχνικών επιστημών γενικά, καθώς και στους μεγαλύτερους εφευρέτες. Ολα αυτά συνοδευόμενα από αστεία γραφικά και animations αλλά και πολλές ταινίες κινουμένων σχεδίων με πρωταγωνιστή πάντα το μαμούθ. Στα "συν" του προγράμματος συμπεριλαμβάνονται επίσης οι screen savers, τα σχέδια για ευχετήριες κάρτες και γράμματα, έτοιμα προς εκτύπωση, καθώς και τα πολλά videos του Macaulay που δίνουν έναν ξεχωριστό τόνο. Μοναδικό μειονέκτημα η υποστήριξη μόνο της αγγλικής γλώσσας, κάτι που καθιστά το πρόγραμμα δύσχρηστο. Θα ήταν ευχής έργο να βλέπαμε μια ελληνική έκδοσή του, καθώς είναι από τα πλέον ευχάριστα και προσεγμένα interactive εκπαιδευτικά προγράμματα που κυκλοφορούν.

ΕΤΑΙΡΙΑ: DK Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/133, 8MB, CD-ROM 2x, Windows 3.x/95
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: CD-Media
ΔΙΑΘΕΣΗ: Vertigo
ΤΙΜΗ: 16.000 δρχ.

GLOBAL VILLAGE

Ολοκληρωμένη τηλεπικοινωνιακή λύση τώρα και για PCs

Του Γιώργου Γλυκοφρύδη
stralien@compulink.gr

Η Global Village, μία εταιρία με ηγετική παρουσία στο χώρο των modems για υπολογιστές Macintosh, έκανε την εμφάνισή της και στα PCs παρουσιάζοντας το καινούριο Fax/Modem της σειράς Teleport, το TelePort 33.600 Voice Mail+Speakerphone Fax/Modem. Πρόκειται για μία ιδιαίτερα εξελιγμένη "μηχανή" τηλεπικοινωνίας η οποία, υπακούοντας στην τελευταία "επιταγή" της αγοράς για αναβάθμιση στα 33.600bps και σε συνδυασμό με το software που προσφέρει, μπορεί να καταστεί μία ολοκληρωμένη επικοινωνιακή λύση για το PC σας. Το TelePort 33.600 διατίθεται με ταχύτητα 300bps η οποία μπορεί να φθάσει μέχρι τα 33.600bps, ενώ παράλληλα ενσωματώνει τη δυνατότητα αποστολής fax στα 14.400bps. Χρησιμοποιεί τα πρωτόκολλα MNP5 και V42bis για συμπίεση δεδομένων και τα MNP2-4 και V42 LAP-M για τη διόρθωση λαθών. Ως fax είναι Group 3 συμβατό και Class 1. Είναι εξωτερικό, με ένα ιδιόμορφο αλλά λειτουργικό design, και συνδέεται πολύ εύκολα στη θύρα modem σε οποιονδήποτε PC, ενώ διαθέτει εξωτερικό τροφοδοτικό για την παροχή ρεύματος. Συνοδεύεται από το Global Fax, ένα πολύ εύκολο στη χρήση του πρόγραμμα για αποστολή, λήψη και διαχείριση fax, καθώς και για επικοινωνία σε επίπεδο terminal. Με το TelePort 33.600 Voice Mail+Speakerphone Fax/Modem δεν θα χρειαστείτε περισσότερα από δέκα λεπτά προκειμένου να επικοινωνήσετε με κάποιον άλλον υπολογιστή ή να στείλετε ένα fax.

Εκτός από τα κλασικά στοιχεία ενός modem, η συσκευή διαθέτει ορισμένα επιπλέον χαρακτηριστικά που την κάνουν να ξεχωρίζει όπως το σύστημα αυτόματου τηλεφωνητή (Voice Mail), το οποίο λειτουργεί ακόμα και όταν ο υπολογιστής είναι κλειστός, και το σύστημα ανοιχτής ακρόασης (Speaker-



phone). Στην ουσία μπορεί να λειτουργήσει ως μία κανονική τηλεφωνική συσκευή, ενώ παρέχεται και η δυνατότητα ταυτόχρονης ομιλίας και μεταφοράς δεδομένων. Διαθέτει επίσης μικρόφωνο και ηχείο, ενώ μπορεί να διακρίνει την κλήση και να "καταλάβει" εάν πρόκειται για data, fax ή voice και να τη χειριστεί ανάλογα. Το software που δίνεται για τις επιπλέον λειτουργίες διαθέτει όλα όσα απαιτούνται προκειμένου να ελεγχθεί μία τέτοια συσκευή. Φυσικά, η πολυμορφία των λειτουργιών του TelePort 33.600 Voice Mail+Speakerphone Fax/Modem δεν συνεπάγεται και πολυπλοκότητα στη χρήση. Αντίθετα παραμένει εύχρηστο και εύκολο στην εγκατάστασή του.

Η εταιρία EverTech, η οποία διανέμει και υποστηρίζει τα προϊόντα της Global Village, τουλάχιστον όσον αφορά στα Macintosh, στην Ελλάδα συνοδεύει το modem αυτό με συνδρομή ενός χρόνου στο Ταχυτόξο, ένα on-line σύστημα το οποίο προσφέρει e-mail στα μέλη του και κανονική full service σύνδεση με το Internet. Χρησιμοποιείται κυρίως από χρήστες Macintosh αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από χρήστες PC. Αυτή η προσφορά της EverTech σε συνδυασμό με τις δυνατότητες του modem προσφέρει τη δυνατότητα ολοκληρωμένης επαφής του χρήστη με τον κόσμο των επικοινωνιών είτε σε προσωπικό είτε σε επαγγελματικό επίπεδο. Προς το παρόν, η EverTech εισάγει μόνο τη Mac έκδοση του modem χωρίς όμως να αποκλείει την έλευση στη χώρα μας και της έκδοσης για PC.

Βέβαια μπορεί κάποιος, εάν θέλει, να εκμεταλλευθεί το modem (εξαιρώντας βέβαια το συνοδευτικό software, εκτός κι αν χρησιμοποιήσει mac emulator για PC) ακόμη και στην έκδοσή του για Mac, χρησιμοποιώντας απλώς έναν προσαρμοστή από mini din σε σειριακό RS232. Τέτοιος προσαρμοστής υπάρχει σε όλα τα καταστήματα ηλεκτρονικών ειδών. Αυτή η συμβουλή δίνεται με το σκεπτικό ότι οι συσκευές modem δεν παρουσιάζουν καμία διαφορά σε οποιαδήποτε λειτουργική πλατφόρμα και αν είναι προσαρμοσμένες.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Global Village
ΔΙΑΘΕΣΗ: EverTech A.E.,
Ελευθ. Βενιζέλου 184, Καλλιθέα,
τηλ.: 9574233

PcANYWHERE 7.5

Συνδεθείτε όπως και όπου θέλετε

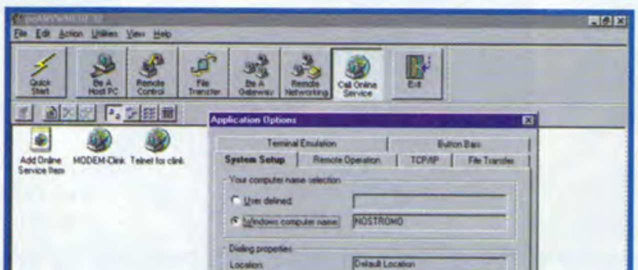
Του Γιώργου Γλυκοφρύδη
stralien@compulink.gr

Το pcANYWHERE 7.5 είναι ένα πρόγραμμα της Symantec, μιας εταιρίας η οποία προσφέρει πρωτότυπες και μοναδικές δημιουργίες όπως το Netfind. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα παρέχει τη δυνατότητα σύνδεσης με όλους τους δυνατούς τρόπους μέσα από όλα τα υπαρκτά πρωτόκολλα επικοινωνίας. Μπορεί να ανοίξει ταυτόχρονα διαφορετικά task επικοινωνίας έτσι ώστε να μπορεί κάποιος να έχει ταυτόχρονη σύνδεση με πολλά διαφορετικά μηχανήματα μαζί.

Θα παραθέσουμε μερικά παραδείγματα προκειμένου να γίνει κατανοητή η χρησιμότητα του προγράμματος. Ας υποθέσουμε ότι χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή του γραφείου. Σε ένα παράθυρο της οθόνης μπορείτε να έχετε τον υπολογιστή σας στο σπίτι, με τον οποίο έχετε συνδεθεί μέσω τηλεφώνου και μπορείτε να τον κατευθύνετε απόλυτα, αφού θα τον χειρίζεστε σαν να ήσαστε μπροστά στο monitor του σπιτιού. Αν υποθέσουμε τώρα ότι ο υπολογιστής του γραφείου, μέσω του οποίου έχετε κάνει τη σύνδεση, έχει και δεύτερο modem στη δεύτερη σειριακή θύρα με άλλη μία τηλεφωνική γραμμή επάνω, τότε μπορείτε να συνδεθείτε μέσω αυτού και στην αγαπημένη σας BBS. Επιπλέον, αν στην παράλληλη θύρα του ίδιου υπολογιστή του γραφείου υπάρχει συνδεδεμένος ένας φορητός υπολογιστής ή ακόμη ένας δεύτερος επιτραπέζιος υπολογιστής, τότε μπορείτε να συνδεθείτε και με αυτόν την ίδια στιγμή όπως επίσης μπορείτε να χειριστείτε ταυτόχρονα όσους υπολογιστές της εταιρίας σας θέλετε, εφόσον ο υπολογιστής του γραφείου σας βρίσκεται συνδεδεμένος με το τοπικό δίκτυο της εταιρίας.

Το σημαντικότερο πλεονέκτημα του προγράμματος είναι ότι όλες οι προαναφερθείσες συνδέσεις μπορούν να πραγματοποιηθούν ταυτόχρονα. Το πρόγραμμα είναι εύχρηστο και με ελάχιστες απαιτήσεις σε ό,τι αφορά τις γνώσεις του χρήστη. Εννοείται βέβαια ότι για να πραγματοποιηθούν όλες αυτές οι διασυνδέσεις πρέπει να υπάρχει σε όλα τα μηχανήματα εγκαταστημένο το pcANYWHERE, εκτός βέβαια από την περίπτωση της σύνδεσης με την BBS.

Από τεχνικής άποψης στόχος του προγράμματος είναι το remote controlling μηχανημάτων ανεξαρτήτως τρόπου σύνδεσης. Η μεταφορά αρχείων και δεδομένων πραγματοποιείται με μεγάλη ταχύτητα, μια και χρησιμοποιεί εξελιγμένες τεχνικές πέρα από την παραμετροποίηση που δέχεται. Μπορεί να "βλέπει" τον κεντρικό υπολογιστή (αυτόν από τον οποίο χρησιμοποιούμε τους άλλους) ως host ή και ως gateway και κατ' επέκταση το ίδιο μπορεί να κάνει και με τους άλλους με τους οποίους συνδέεται. Για τη σύνδεση μπορεί να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε device ορίσει ο χρήστης, ξεκινώντας από μία απλή σειριακή θύρα μέχρι μία infrared θύρα που διαθέτουν κάποιοι φορητοί. Ενδιάμεσα δε μπορεί να χρησιμοποιήσει όλα τα γνωστά πρωτόκολλα δικτύων που υπάρχουν, από Netware IPX/SPX έως Win95 ISDN accelerator pack. Όλο το interface του προγράμματος είναι εναρμονισμένο με τα Win95 σε όλα τα επίπεδα χρήσης εγκατάστασης και απεγκατάστα-



σης. Επίσης, χρησιμοποιεί την τεχνολογία anti-virus του Norton AntiVirus κατά τη μεταφορά αρχείων, με αποτέλεσμα να είναι ένα από τα ελάχιστα (αν όχι το μόνο) προγράμματα στην αγορά που προσφέρει προστασία από τους ιούς on-line. Κάθε σύνδεση έχει τα δικά της properties, ενώ μπορούμε να την προστατέψουμε με password, έτσι ώστε να μην έχουν τη δυνατότητα τρίτοι να αλλάξουν τα στοιχεία της. Επίσης, ο χρήστης μπορεί να παραμετροποιήσει όλα τα κομμάτια μιας TCP/IP σύνδεσης. Το πρόγραμμα είναι συμβατό με Win 95, NT 3.51 ή NT 4.0 καθώς και με DOS και Windows 3.1

Αν, λοιπόν, ζητάτε ένα πρόγραμμα το οποίο να μπορεί να πραγματοποιήσει από απλή μεταφορά μερικών αρχείων από έναν φορητό σε έναν επιτραπέζιο υπολογιστή μέχρι "διαχείριση" υπολογιστών σε όλο τον κόσμο σαν να ήταν σε ένα δωμάτιο, τότε το pcANYWHERE αποτελεί όχι μόνο την ιδανική αλλά και τη μοναδική λύση.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Symantec
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 SX/25, 4MB RAM, 16MB στο δίσκο, VGA, Win95 ή NT
ΔΙΑΘΕΣΗ: CompuService
ΤΙΜΗ: 55.000 δρχ. + ΦΠΑ

THE MUSIC IN ME

Μουσικό adventure; Ω, ναι... μουσικό adventure!

Του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Τι σημαίνει μουσικό adventure; Σημαίνει ότι οι υπεύθυνοι της (άγνωστης στο ευρύ κοινό) TUNE 1000 αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα καταπληκτικό πρόγραμμα που καταφέρνει, συνδυάζοντας την πλοκή και το χιούμορ ενός "παιδικού" adventure (τα ξεκαρδιστικά στιγμιότυπα του οποίου θα απολαύσουν και οι μεγαλύτεροι) με ένα πρόγραμμα εκμάθησης μουσικής, να αποδειχθεί ο καλύτερος τρόπος με τον οποίο μπορεί να μυηθεί κάποιος στον μαγικό κόσμο της μουσικής δημιουργίας.

Ας ακολουθήσουμε την ιστορία από την αρχή. Η Julia, αστέρι της pop, χάνει από κάποιο ατύχημα τον μουσικό διευθυντή της και αποφασίζει, μέχρι να βρεθεί κάποιος καλύτερος, να καταψυχθεί για να μην καταστραφεί η καριέρα της. Οποιος κατορθώσει να αποδείξει την καλλιτεχνική





αξία του, θα γίνει ο νέος μουσικός διευθυντής της και οι φανατικοί οπαδοί της θα ξανακούσουν το ίνδαλμά τους να τραγουδά. Την επίδοξη θέση του μουσικού διευθυντή θα αναλάβετε να αναπληρώσετε εσείς. Ας αντιπαρέλθουμε τη χαζοχαρούμενη αυτή υπόθεση, αναλογιζόμενοι ότι το παιχνίδι απευθύνεται σε μικρές ηλικίες (αν και έχω την εντύπωση πως και αυτές απορρίπτουν τέτοια φαιδρά stories), και ας έρθουμε στην ουσία του προγράμματος. Τα γραφικά είναι καρτουνίστικα και από τα πιο καλοσχεδιασμένα που έχουμε δει. Μεγάλο ατού όμως του προγράμματος είναι το χιούμορ του, που εγγυάται πολύ γέλιο. Υπάρχουν στιγμές που νομίζει κανείς ότι παρακολουθεί κανονικά κινούμενα σχέδια, καλύτερα ίσως από αυτά της τηλεόρασης. Σε αυτό συντελεί το πολύ καλό animation.

Οι ενέργειες που πρέπει να κάνετε είναι απλές. Πρέπει να ταξιδέψετε σε διάφορες εποχές και ηλικίες της Julia και να ανακαλύψετε περίπου 40 μουσικά όργανα τα οποία κρύβονται πίσω από απλοϊκούς γρίφους. Ενώ θα μαθαίνετε διάφορες λεπτομέρειες από τη ζωή της που ξεκαθαρίζουν την υπόθεση, θα πρέπει να περάσετε επιτυχώς πέντε επίπεδα εκμάθησης κάθε οργάνου. Εδώ το σκηνικό αλλάζει και, παράγοντας νότες με το πληκτρολόγιο, πρέπει να ακολουθήσετε πιστά μια διαρκώς δυσκολότερη μελωδία ανάλογη με το συγκεκριμένο κάθε φορά όργανο. Τα πράγματα σε αυτό το σημείο δυσκολεύουν αρκετά καθώς θα σας ζητηθεί, στα ανώτερα επίπεδα, να αποδώσετε σωστά ορισμένα δύσκολα περάσματα. Υπάρχει και μια φανταστική επιλογή που λέγεται Virtual Jam. Μπορείτε έτσι να "τζαμάρετε" πάνω σε κάποια μελωδία όπως και όσο θέλετε. Αρνητικό σημείο -κατά τη γνώμη μου- είναι το γεγονός ότι δεν μπορείτε να σώσετε τους αυτοσχεδιασμούς σας ως midi αρχεία. Μόλις καταφέρετε να περάσετε κάποιο όργανο, η Julia θα ξεπαγώσει λιγάκι και το παιχνίδι θα συνεχιστεί έτσι, εν μέσω διάφορων αστείων καταστάσεων, μέχρι να ξεπαγώσει ολόκληρη. (Ξεχάστε κρυογενετική και τέτοια πράγματα. Η Julia καταψύχθηκε σε μια απλή παγοκολόνα!) Ως adventure είναι ιδιαίτερα εύκολο και γίνεται ακόμα ευκολότερο καθώς η πλήρης λύση του περιλαμβάνεται στο πακέ-

το, σε σφραγισμένο hint book. Είναι φανερό πως η TUNE 1000 δεν ήθελε να παιδέψει τους νεαρούς παίκτες με δύσκολους γρίφους. Επιδίωξή της είναι η εισαγωγή των παιδιών στη μουσική, χωρίς θεωρητικές ή τεχνικές λεπτομέρειες, με τον ιδιαίτερα ευχάριστο τρόπο της επίλυσης ενός adventure. Ειλικρινά δεν θα μπορούσαν να σκεφτούν κάτι καλύτερο. Το THE MUSIC IN ME βασίζεται σε μία από τις πιο πρωτότυπες multimedia ιδέες που έχουμε γνωρίσει.

ΕΤΑΙΡΙΑ: TUNE 1000
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/25, 8 MB, 2x CD-ROM, Windows, Sound card
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microstar, Κονοπισοπούλου 30, τηλ.: 6498974, 6497495

THE UNEXPLAINED

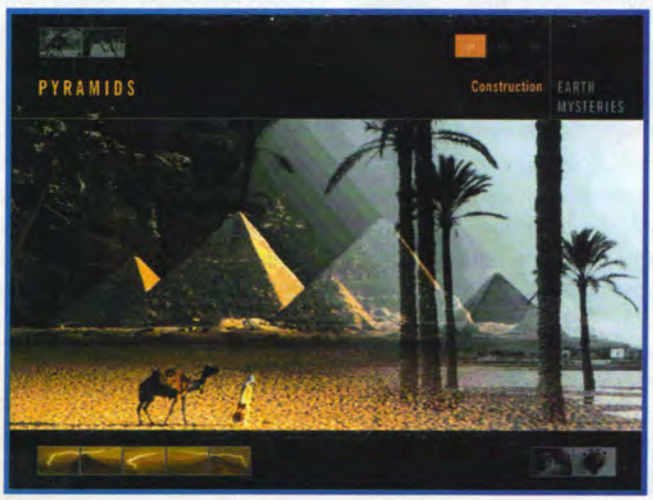
Ενας ανεξερεύνητος, ανεξήγητος κόσμος

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Αν η περιήγηση σε παράξενους κόσμους και απόκοσμα φαινόμενα, μακριά από τη λογική και την επιστημονική θεώρηση, δεν σας τρομάζει, αλλά αντίθετα σας γοητεύει, τότε το Unexplained σίγουρα ταιριάζει στην ψυχοσύνθεσή σας. Μέσα από ένα εξαιρετικά πλούσιο υλικό, που περιλαμβάνει περισσότερες από δυόμισι ώρες οπτικοακουστικών narrated presentations, περίπου 1.000 φωτογραφίες και εικόνες, σπάνια videos και ένα ατμοσφαιρικό original soundtrack, θα παρακολουθήσετε μία μοναδική περιήγηση στο άγνωστο που κυριολεκτικά θα σας συναρπάσει. Θέματα όπως το Stonehedge ή τα τηλεπαθητικά πειράματα που διεξήχθησαν κατά τη διάρκεια των διαστημικών αποστολών του Apollo είναι μερικά μόνο από τα εκατοντάδες που θα συναντήσετε στον τίτλο. Η ύλη του Unexplained είναι χωρισμένη σε κεφάλαια, καθένα από τα οποία αναλύει και μία διαφορετική κατηγορία φαινομένων. Ας δούμε, όμως, ποια είναι τα κεφάλαια αυτά.

Earth Mysteries: Εδώ θα διεισδύσετε σε αρχαίους πολιτισμούς, θα εξερευνήσετε τις σημαντικότερες πυραμίδες και θα γνωρίσετε τα μέρη του πλανήτη μας που συνεχίζουν, ακόμα και στην εποχή μας, να περιβάλλονται από μυστήριο.





Strange Phenomena: Φαινόμενα της φύσης που δεν έχουν ως τώρα εξηγηθεί όπως, για παράδειγμα, παράξενες βροχές, μυστηριώδεις φωτιές ή η περίφημη "σωματική αύρα".

Beyond Science: Οι δυνάμεις του ανθρώπινου νου, η εξωαισθητήρια αντίληψη και όλα τα υπόλοιπα παραψυχολογικά φαινόμενα που έχουν αποτελέσει αντικείμενο συζήτησης και προβληματισμού.

UFOs and Ufology: Η ιστορία των UFOs, μαρτυρίες γι' αυτά, ακόμα και "στενές επαφές τρίτου τύπου".

Ghosts and Spirits: Φαντάσματα, πνεύματα, δαίμονες, poltergeists και άλλες άυλες και αφανείς υπάρξεις που λέγεται πως επιχείρησαν αρκετές φορές να μας επισκεφθούν... απρόσκλητα!

Mysterious Beings: Στοιχειωμένα σπίτια, τέρατα, ζωντανοί-νεκροί, νεράιδες, άγγελοι και πολλά παρεμφερή μυστηριώδη όντα, η ύπαρξη των οποίων ισορροπεί μεταξύ θρύλου και πραγματικότητας. Ανάμεσά τους θα συναντήσετε και υπερφυσικά πλάσματα όπως τα γνωστά Yeti και Bigfoot.

Ολα τα θέματα παρουσιάζονται στο Unexplained με εξαιρετικό τρόπο, αφού η ποιότητα τόσο των αφηγήσεων όσο και του υπόλοιπου οπτικοακουστικού υλικού βρίσκεται στα ανώτερα δυνατά επίπεδα. Σε ορισμένα θέματα θα παρατηρήσετε μερικά icons στο κάτω αριστερό τμήμα της οθόνης, με τα οποία έχετε τη δυνατότητα να μάθετε περισσότερες πληροφορίες ή να δείτε επιπλέον φωτογραφικό υλικό. Το Unexplained μπορεί να μη διαθέτει το interface και τις interactive δυνατότητες που είχαμε συναντήσει στο Weird, όμως δεν παύει να αποτελεί ένα από τα καλύτερα δείγματα σύγχρονων multimedia εφαρμογών και, σίγουρα, έχετε πολλά να ανακαλύψετε καθώς θα ταξιδεύετε μαζί του στην υπέροχη διάσταση του ανεξήγητου.

ΕΤΑΙΡΙΑ: FlagTower
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/33, 2x CD-ROM, 8MB μνήμης, SVGA 640x480x256, SoundBlaster, Windows 3.1 και άνω
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου
ΤΙΜΗ: 10.000 δρχ.


Επισκεφθείτε το νέο μας κατάστημα στη Θεσσαλονίκη
Επισκεφθείτε το νέο μας κατάστημα στη Θεσσαλονίκη
Επισκεφθείτε το νέο μας κατάστημα στη Θεσσαλονίκη
Επισκεφθείτε το νέο μας κατάστημα στη Θεσσαλονίκη
Επισκεφθείτε το στη Θεσσαλονίκη
Jane's
USNF'97
U.S. NAVY FIGHTERS
DONALD
COLD SHADOW
VIDEO GAME ACTION
BECOME THE WORLD'S GREATEST DETECTIVE
PRIVATE EYE
THE ULTIMATE MURDER MYSTERY CD-ROM GAME
F-22
LIGHTNING II
NOVALOGIC - THE ART OF WAR
ERADICATOR
ACCOLADE
phantasmagoria
A PUZZLE OF FLESH
SIERRA
LORDS OF THE REALM II
Let The Siege Begin!
SIERRA
RIPPER
GAMETEK
Broken Sword
THE SHADOW OF THE TEMPLARS
Bethesda Softworks presents
Daggerfall
εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία
Παπασωτηρίου
Βιβλία, Περιοδικά, Software & Multimedia
ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 49Α & Πατησίων, 10682 Τηλ. Κέντρο: 3809821, FAX: 3648254
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Εθν. Αμύνης 40, 54621 Τηλ. Κέντρο: 243660 FAX: 263153
ANGLIA Multimedia CD ROM
Passport to Peril
Children's Entertainment
Αποστέλλονται και με courier σε όλη την Ελλάδα την επομένη της παραγγελίας σας.
GEX
Take a twisted tour of cheesy TV and B movies!
Cluedo
Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΕΝΑΣ ΦΙΛΟΣ ΗΡΘΕ ΑΠΟΨΕ ΑΠ' ΤΑ ΠΑΛΙΑ...

Υστερα από αρκετούς μήνες απουσίας, ένας από τους παλαιότερους αναγνώστες της στήλης επανέρχεται δριμύτερος.

Οσοι από εσάς παρακολουθείτε αυτήν τη στήλη, είναι σίγουρο ότι θα θυμάστε τόσο τον Mr Spock όσο και τις εμπνευσμένες (αν και μακροσκελείς, ως επί το πλείστον) επιστολές του. Επί σειρά μηνών δεν είχα λάβει κάποιο από τα προσεκτικά διπλωμένα γράμματά του και η αλήθεια είναι ότι είχα στενοχωρηθεί λιγάκι. Να όμως που ο Mr Spock επανέρχεται δριμύτερος και αυτήν τη φορά έχει πολλά να πει. Θα ήθελα εδώ να ζητήσω συγγνώμη από τους αναγνώστες για το μέγεθος που καταλαμβάνει αυτή η επιστολή, αλλά πιστεύω ότι αξίζει τον κόπο.

Καταρχήν, θα ήθελα να πω, Mr Spock, ότι η επιστολή σου έφθασε μάλλον καθυστερημένα στα χέρια μου. Από ό,τι βλέπω το γράμμα στάλθηκε το Νοέμβρη του 1996 (πέρυσι δηλαδή!) και στα χέρια μου έφθασε μέσα Γενάρη. Δεν γνωρίζω "τις πταίει", αλλά δεν θα το κάνουμε και θέμα τώρα...

Ας περάσουμε όμως στο "ζουμί" της υπόθεσης. Ως συνήθως, η επιστολή δεν δημοσιεύεται αυτούσια για τους γνωστούς και μη εξαιρετέους λόγους.

"Dear Master,

Το γράμμα μου αυτό έρχεται μετά από αρκετό (πιστεύω) καιρό σιωπής, στη διάρκεια του οποίου πολλά πράγματα έχουν αλλάξει στο αγαπημένο μας περιοδικό. Για αυτά, όμως, θα αναφερθώ στη συνέχεια.

Αρχικά, όμως, θα ήθελα να σχολιάσω την κατάσταση που τείνει να επικρατήσει (αν δεν έχει ήδη επικρατήσει) στον κόσμο των υπολογιστών. Οπως πολύ καλά παρατήρησες, η Microsoft "ξέχασε" τον computer-ά, τον φανατικό, τον πωρωμένο ή, έστω, τον χομπίστα. Τον "ξέχασε" όμως είναι για τα μάτια του κόσμου, αφού είναι παγκοσμίως γνωστό πως η "παράλειψη" ήταν ηθελημένη. Η Microsoft ουσιαστικά "κλείδωσε" τον έμπειρο χρήστη έξω από τα W95, τον περιθωριοποίησε, γιατί κανένας έμπειρος δεν αντέχει τα W95. Κάνοντας, λοιπόν, το σύστημα ανυπόφορο στον έμπειρο χρήστη, τον πέταξε έξω. Αυτό δεν αποτέλεσε καμία ζημία στον "κύριο" Gates, αφού τα Win95 συνοδεύτηκαν από μία κολοσσιαία διαφημιστική εκστρατεία, η οποία προσέλκυσε πολλαπλάσιους χρήστες-πελάτες από αυτούς που εκδιώχθηκαν. Αυτή η εκστρατεία, αν θυμάστε, ήταν κάτι το πρωτοφανές, αφού ακόμη και στις ειδήσεις υπήρχαν ρεπορτάζ! Αφού, λοιπόν, σε χώρα του μεγέθους, του κύρους και της επιρροής της Ελλάδας γινόταν τέτοια εκστρατεία, φανταστείτε σε μεγαλύτερες χώρες. Οι νέοι χρήστες, λοιπόν, οι οποίοι στερούνταν οποιασδήποτε προηγούμενης εμπειρίας, χαρακτήριζαν τα W95 ως το υπέρτατο λειτουργικό. Ειδικά με το plug'n'play, η ευχρηστία ήταν πρωτοφανής, όλοι ήταν ευτυχισμένοι. Ολοι, εκτός από τους γνώστες και τους μπαμπάδες. Οι μεν μπαμπάδες γιατί η τσέπη τους έπρεπε να αδειάσει κατά αρκετές εκατοντάδες χιλιάρικα, οι δε γνώστες για δύο λόγους: αφ' ενός γιατί τα W95 ήταν κοροϊδία, αφ' ετέρου γιατί, όπως συμβαίνει συνήθως, δεν υπήρχε μπαμπάς με αρκετές εκατοντάδες χιλιάρικα περισσευούμενα. Ετσι, ο επικίνδυνος έμπειρος χρήστης απομονώθηκε. Και είναι επικίνδυνος ο έμπειρος για τα W95. Επικίνδυνος γιατί γνωρίζει τι συμβαίνει στο PC και θα βρει χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια τα bugs, τα λάθη και τις ατέλειες των W95. Ετσι, η Microsoft δεν αρκέστηκε στο να κρύψει από το χρήστη το σύστημα πίσω από το PnP, αλλά έκανε τα Win95 να μην τρέχουν καν σε υποδεέστερα συστήματα (τα οποία, κατά παράδοση, ανήκουν σε power users). Checkmate! (...)

Προσωπικά, θυμάμαι με νοσταλγία τις εποχές που κάναμε δύο πίνακες με τα IRQs και τα DMA channels, ρυθμίζαμε 10 jumpers και όλα δούλευαν ρολόι. Τώρα χρειάζονται διακόσιοι drivers, ο χώρος που καταλαμβάνουν στο σκληρό και τη μνήμη, το τεράστιο πρόβλημα που δημιουργούν, τα conflicts και το φόρτο στη CPU για να γίνει η ίδια δουλειά. (...)

Κάτι άλλο που πρόσεξα και θέλω να σχολιάσω είναι η σωστή παράμετρος στη λανθασμένη κίνηση της BSA. Σίγουρα, το εν λόγω φύλλο της BSA είναι μεγάλη γκάφα (σωστή η ιστορία της λέξης "συκοφάντης"), αφού μας επιστρέφει σε περιόδους σκοτεινές, με καταδότες και εκτελέσεις. Ομως, δεν μπορώ να μην επικροτήσω την BSA για τη σωστή κίνηση να στρέψει τα πυρά της όχι στους "αθώους" απλούς χρήστες, αλλά σε διευθυντές και στελέχη επιχειρήσεων. Και αυτό γιατί ο απλός χρήστης (ο οποίος, ούτως ή άλλως, θα αντιγράψει τα προγράμματα που τον ενδιαφέρουν, αφού είναι πανάκριβα, είτε το απαγορεύει η BSA είτε όχι) δεν έχει να κερδίσει τίποτα από τα προγράμματα αυτά. Είτε δηλαδή χρησιμοποιήσει ένα πρόγραμμα της Microsoft ή της IBM-Lotus, είτε ένα shareware αντίστοιχο, τη δουλειά του θα την κάνει, ενώ δεν θα "βγάλει" τα λεφτά που έδωσε για να αγοράσει το εμπορικό πακέτο. (...) Τελικά, νομίζω, η διάδοση κάποιων προγραμμάτων σε χομπίστες computer-άδες μπορεί να αποδειχθεί και κερδοφόρα, αφού οι απλοί χρήστες μπορεί και να διαφημίσουν κάποιο καλό πρόγραμμα σε επαγγελματίες οι οποίοι θα αγοράσουν το γνήσιο πακέτο ύστερα από τη σύσταση κάποιου γνωστού ή φίλου χρήστη, ίσως και έπειτα από μια μικρή επίδειξη του προγράμματος (πειρατικού) από τον "παρανομούντα". (Σ.Σ. Χώρια που από τους "παράνομους" αυτούς χρήστες δημιουργείται ανέξοδα μια "εγκαταστημένη βάση χρηστών" η οποία βοηθά στην ευρεία αποδοχή του συγκεκριμένου προγράμματος από τις επιχειρήσεις.) Τέλος, νομίζω πως πρέπει να γίνει μια διάκριση ανάμεσα σε αυτούς που πράγματι κερδίζουν από τα προγράμματα και τα πακέτα και στους χομπίστες. (...)

Επόμενο θέμα για σχολιασμό, η Intel, η AMD και οι επεξεργαστές. Τελικά, τα

περισσότερα από αυτά που είχα πει πριν από κάμποσο καιρό βγήκαν αληθινά. Είναι, πλέον, πασιφανές πως η Intel και η AMD είχαν συνάψει συμφωνία για τους Pentium. Σχεδόν δύο χρόνια από την εμφάνιση του Pentium (ίσως και παραπάνω) και η AMD δεν έχει κυκλοφορήσει κανένα ανταγωνιστικό chip (εκτός από δύο-τρία "χαριτωμένα" chip-άκια). Μόνο η Cyrix κοντράρει άγρια την Intel στους επεξεργαστές, προσφέροντας προσιτή ισχύ. Η επιρροή της Intel στην, άλλοτε πανίσχυρη, AMD είναι τόση, ώστε η AMD αναγκάστηκε να αγοράσει τη NexGen, τη μόνη έως τότε εταιρία που είχε βγάλει ανταγωνιστή του Pentium στην αγορά. Και, σίγουρα, μόλις η Intel αφοσιωθεί στους Pentium Pro και στον P7, η AMD θα αρχίσει να παράγει σωρηδόν τους K5 σε οποιαδήποτε συχνότητα και ισχύ. (...)

Κλείνοντας, θα ήθελα να ευχαριστήσω το PC Master, αλλά και τον master για τη φιλοξενία των γραμμάτων μου αλλά και για τα καλά του λόγια που πάντα συνόδευαν τα γράμματά μου. Ευχαριστώ και για το 10 χρόνια που μεγαλώσαμε μαζί (Pixel και PC Master) και εύχομαι η συνέχεια να είναι ακόμα καλύτερη.

Με αγάπη

Mr Spock"

Αφού ευχαριστήσω και εκ μέρους του περιοδικού τον Mr Spock για τα κολακευτικά λόγια του, θα αναφέρω "διά την τάξιν" ότι το γράμμα αναφερόταν ακόμα και στην αμφίβολη φιλικότητα του περιβάλλοντος των Windows 95 και του Plug'n'Play, τη ματαιότητα των long file names (πες τα, χρυσόστομε, που έχω σιχαθεί πια να ανοίγω αρχεία του στιλ: "Το γράμμα προς το PC Master που έγραψα όταν ήμουν άρρωστος.doc"!), καθώς και σε ορισμένες ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις σχετικά με την εμφάνιση και την ύλη του PC Master. Ως συνήθως, η επιστολή του Mr Spock δεν χρήζει ιδιαίτερου σχολιασμού: μιλάει μόνη της. ■

Ο ΛΥΚΟΣ ΚΙ ΑΝ ΕΓΕΡΑΣΕ...

Είναι εκπληκτική, τελικά, η σοφία που κρύβουν μέσα τους οι ελληνικές παροιμίες. Παντού κολλάνε...

Σας είναι, ελπίζουμε, γνωστή η παροιμία στην οποία αναφέρεται ο τίτλος αυτού του άρθρου. Για όσους όμως δεν την έχουν ακουστά, τους πληροφορούμε ότι έχει ως εξής: "Ο λύκος κι αν εγέρασε κι άλλαξε το μαλλί του, ούτε τη γνώμη άλλαξε ούτε την κεφαλή του". Λύκος, στη συγκεκριμένη περίπτωση, είναι ο ΟΤΕ ο οποίος, παρά τις φιλότιμες προσπάθειες για εκσυγχρονισμό στον ευαίσθητο τομέα που λέγεται "Internet", δεν κατάφερε τελικά να ξεφύγει από τις παλιές, κακές του συνήθειες.

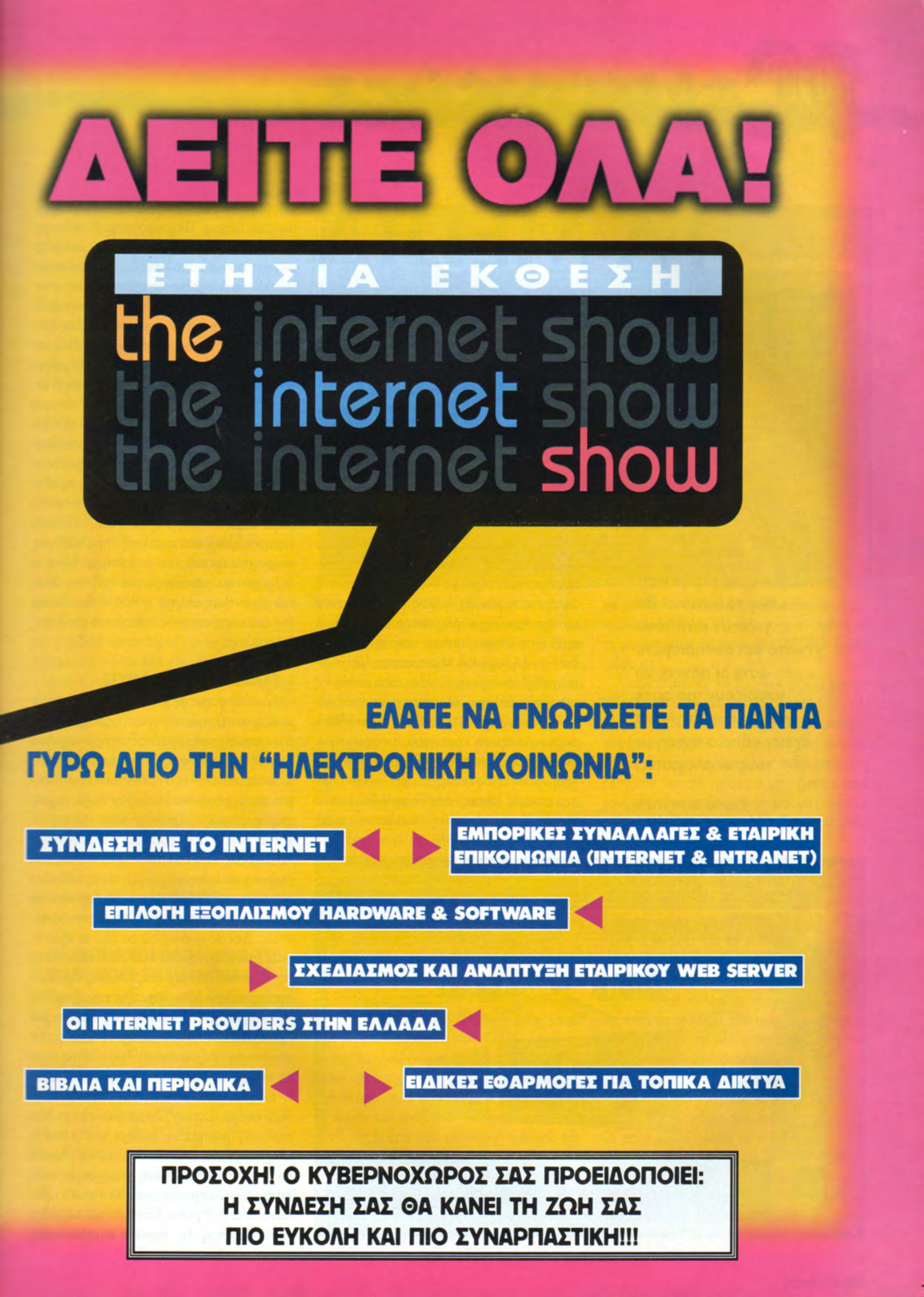
Γιατί τα 'βαλα πάλι με τον ΟΤΕ; Μα μου δίνει πάσες εντός παιδιάς, να μην καρφώσω; Προσπάθησα, τέλος πάντων, να αποκτήσω λογαριασμό (account) στο πολυδιαφημισμένο OTE-NET, αν και το κόστος δεν ήταν τόσο ευνοϊκό όσο άφησαν να εννοηθεί στην αρχή. Οι ταχύτητες όμως (το "bandwidth" όπως το λένε οι επαΐοντες) τις οποίες ισχυρίζεται ότι προσφέρει το OTE-NET με γοήτευαν. Ετσι κι αλλιώς, οι περισσότεροι ISPs (πώς το μιλάω το internet-ικό, ε;) παρόμοια χρήματα ζητούν. Πήγα λοιπόν στον ΟΤΕ και περίμενα στην ουρά τη σειρά μου. Χώρια που μου ζήτησαν να τους προσδιορίσω επακριβώς από ποιο τηλέφωνο θα μπαίνω στο Internet έπρεπε το τηλέφωνο αυτό να είναι απαραιτήτως δηλωμένο στο όνομά μου. Ελα όμως που το δικό μου δεν είναι. Θα πρέπει λοιπόν να τους πάω μια υπεύθυνη δήλωση του ατόμου στο οποίο είναι δηλωμένο το τηλέφωνο, όπου θα αναφέρει ότι αποδέχεται να χρησιμοποιώ εγώ το τηλέφωνο για το Internet. Περιττό να πω, βέβαια, ότι δεν έχω αξιωθεί ακόμα να πάρω τη δήλωση αυτή, αλλά ούτε και θα το κάνω τελικά. Δε βαριέσαι. Υπάρχουν κι αλλού πορτοκαλιές...



Αργότερα έμαθα ότι η ιστορία αυτή με τα τηλέφωνα, τις δηλώσεις κ.λπ. γίνεται διότι ο ΟΤΕ θα σου επιτρέπει να πληρώνεις το OTE-NET μέσα από το λογαριασμό του τηλεφώνου σου. Μπα, να μου λείπει. Κι αν τελικά αποφασίσω ότι θέλω να αλλάξω provider; Να τρέχω πάλι στις ουρές του ΟΤΕ να δηλώνω ότι θέλω να κόψω το OTE-NET; Α, πα, πα.

Ωστόσο, απ' ό,τι άκουσα, η συνδρομή ως ιδιώτης είναι πταίσμα μπροστά στην εταιρική συνδρομή. Στην περίπτωση αυτή, λένε, το μόνο που δεν σου ζητάνε είναι το τι νούμερο σώβ... εεεε παπούτσι φοράς. Χρειάζεται, λέει, πράξη του διοικητικού συμβουλίου της εταιρίας με την οποία θα εξουσιοδοτείται ο εκπρόσωπος να την εγγράψει στο OTE-NET, ΦΕΚ με το καταστατικό της εταιρίας, καθώς και αντίγραφο του εσωτερικού κανονισμού της. Ζήσε Μάη μου... Αυτά, όπως προανέφερα, μου τα είπαν και δεν μπόρεσα να τα διαπιστώσω ο ίδιος καθότι δεν είμαι εταιρία, βεβαίως.

Τέλος πάντων, ας μην τον βαράμε και τον ΟΤΕ στα αδύνατα σημεία του. Αλλωστε, όπως λέει μια άλλη σοφή ελληνική παροιμία, "κάθε αρχή και δύσκολη"...



ΔΕΙΤΕ ΟΛΑ!
ΕΤΗΣΙΑ ΕΚΘΕΣΗ
the internet show
the internet show
the internet show
ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΓΝΩΡΙΣΕΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ
ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΗΝ "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ":
ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
ΕΜΠΟΡΙΚΕΣ ΣΥΝΑΛΛΑΓΕΣ & ΕΤΑΙΡΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ (INTERNET & INTRANET)
ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ HARDWARE & SOFTWARE
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΤΑΙΡΙΚΟΥ WEB SERVER
ΟΙ INTERNET PROVIDERS ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΒΙΒΛΙΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ
ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ ΤΟΠΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ
ΠΡΟΣΟΧΗ! Ο ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟΣ ΣΑΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΕΙ:
Η ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΘΑ ΚΑΝΕΙ ΤΗ ΖΩΗ ΣΑΣ
ΠΙΟ ΕΥΚΟΛΗ ΚΑΙ ΠΙΟ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΗ!!!

ΤΑ MEDIA ΣΕΡΦΑΡΟΥΝ

Αλήθεια, το περιμένατε πως το Internet θα γινόταν κάτι τόσο γνωστό και συνηθισμένο ώστε οι πάντες να γνωρίζουν για αυτό χωρίς απαραίτητα να έχουν κάποια σχέση με τους υπολογιστές;

David S. Meftah
davidm@compulink.gr

Στη γρήγορη διάδοση της φήμης του Διαδικτύου έχουν κατά κύριο λόγο συμβάλει τόσο ο έντυπος περιοδικός Τύπος όσο και τα μαζικά μέσα ενημέρωσης. Πολλά περιοδικά ξένα με το αντικείμενο της Πληροφορικής φιλοξενούν συστηματικά άρθρα με θέμα το Internet, ενώ άλλα έχουν μόνιμες στήλες με θέμα το net surfing. Αρκετές φορές γίνεται αναφορά σε αυτό ή σε κάποιες από τις υπηρεσίες του σε δελτία ειδήσεων, talk shows και σε "μουσικο-νεανικές" εκπομπές. Πολλές από αυτές τις εκπομπές, μάλιστα, αλλά και τηλεοπτικά κανάλια έχουν e-mail διευθύνσεις και Web pages για άμεση επικοινωνία με τους τηλεθεατές, παρουσίαση των εβδομαδιαίων προγραμμάτων όπως επίσης και για καθαρά διαφημιστικούς λόγους. Δεν είναι πλέον σπάνιο το φαινόμενο τηλεοπτικά κανάλια να συμπεριλαμβάνουν στο πρόγραμμά τους και εκπομπές με θέματα Πληροφορικής. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η εκπομπή του ειδησεογραφικού καναλιού CNN "Computer World", ενώ παρόμοιες προσπάθειες γίνονται και στην Ελλάδα από την κρατική τηλεόραση ΕΤ2 με την εκπομπή infoχώρα (http://www.forthnet.gr/infohora/) καθώς και από το γαλλικό μουσικό κανάλι MCM με μία αντίστοιχη εκπομπή με θέμα τα games. Η εκπομπή της ΕΤ3 "Jammin ζωντανά" από τη Θεσσαλονίκη έχει σελίδα στον Web (http://www.forthnet.gr/jammin/) και καθ' όλη τη διάρκειά της προβάλλεται στην οθόνη μια e-mail διεύθυνση με την οποία οι τηλεθεατές μπορούν να επικοινωνούν με την εκπομπή. Ακόμα και στη ροζ ζώνη του Σαββάτου γνωστού ελληνικού καναλιού, της ελεύθερης πλέον τηλεόρασης, σε εκπομπή με θέμα τα "πλούσια και μεγάλα προσόντα" στη θέση των υπότιτλων υπήρχε η WWW διεύθυνση της εκπομπής και ενός περιοδικού ανάλογης θεματολογίας.



ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΛΑΘΟΣ

Αρκετές φορές μέχρι τώρα, φίλοι και γνωστοί έχουν ζητήσει τη γνώμη μου σχετικά με την αγορά υπολογιστών. Εχω παρατηρήσει πως τις περισσότερες φορές εκείνο που ενδιαφέρει κάποιον που πρόκειται να αγοράσει για πρώτη φορά ένα PC ή έναν αρχάριο χρήστη δεν είναι η ποιότητα αλλά το κόστος. Σίγουρα κανείς δεν έχει αντίρρηση πως σε οποιαδήποτε αγορά το κόστος είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες, ενώ είναι αρκετές οι φορές που αναγκαζόμαστε να θυσιάσουμε την ποιότητα για χάρη του κόστους. Δεν θα αναφερθώ σε όλα τα εξαρτήματα που απαρτίζουν ένα PC. Στα περισσότερα εξ αυτών θυσιάζοντας κάποιος την ποιότητα χάνει απλώς σε ταχύτητα και αξιοπιστία λειτουργίας, ενώ μερικές φορές ίσως να μην έχει την κατάλληλη στιγμή την απαραίτητη τεχνική υποστήριξη (service). Στις οθόνες όμως τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά. Εδώ δεν ισχύουν οι δικαιολογίες του τύπου: "Δεν είμαι επαγγελματίας", "για κανένα παιχνιδάκι πήρα το μηχάνημα" ή "το πήρα για τα παιδιά, ίσως το χαλάσουν". Να "χαλάσουν" λοιπόν τα μάτια τους; Μια οθόνη δεν είναι μια απλή συσκευή τηλεόρασης που θα τοποθετηθεί πάνω από 1,5 μέτρο μακριά από τα μάτια του τηλεθεατή. Στο monitor οι αποστάσεις

χρήστη-οθόνης είναι πολύ μικρές και τις περισσότερες φορές αναγκαζόμαστε να εστιάζουμε την προσοχή μας σε ένα συγκεκριμένο σημείο της. Εδώ όπως καταλάβατε μπαίνει και ο παράγοντας της υγείας των ματιών μας. Είναι πολύ καλύτερα να αγοραστεί ένα ποιοτικό monitor 14 ιντσών παρά ένα κατώτερης ποιότητας 15 ιντσών.

Ακτινοβολία (low radiation), οριζόντια και κάθετη σάρωση, ρυθμός ανανέωσης (refresh rate) και η άπλεκτη σάρωση (non interlaced) είναι τα βασικότερα σημεία στην αγορά ενός monitor και έπονται τα όσο δυνατόν περισσότερα ρυθμιστικά και η γεωμετρία της οθόνης. Ενα αξιόπιστο monitor διαθέτει έναν αριθμό πιστοποιήσεων όπως FCC, TUV, CE, ISOxxxx κ.λπ. Αυτές οι πιστοποιήσεις κοστίζουν στις κατασκευάστριες εταιρίες αρκετά χρήματα. Για να μπορέσουν να αποκτηθούν, οι οργανισμοί που τις παρέχουν απαιτούν από τις εταιρίες να ανεβάσουν την ποιότητα κατασκευής, να αποκτήσουν ειδικά εργαστήρια και μηχανήματα μετρήσεων και όταν όλα είναι εντάξει, τότε επιτρέπουν στους κατασκευαστές να σφραγίζουν τα προϊόντα τους με την ένδειξη κάθε πιστοποίησης. Οπως είναι λογικό, το κόστος κατασκευής ανεβαίνει, με αποτέλεσμα να ανεβαίνει και η τελική τιμή πώλησης. Ενα "αγνώστων λοιπών στοιχείων" monitor με αμφιβολης ποιότητας κατασκευή μπορεί να επηρεάσει την όραση και να ζαλίσει το χρήστη, αφού κουράζει τα μάτια. Τέλος, όσο καλό κι αν είναι ένα monitor παρέχεται μεγαλύτερη προστασία αν χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με ένα ποιοτικό φίλτρο. Προσοχή, λοιπόν, στην οθόνη και... τα μάτια σας!

ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ 2004-ΨΗΦΙΣΤΕ ΟΛΟΙ ΥΠΕΡ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

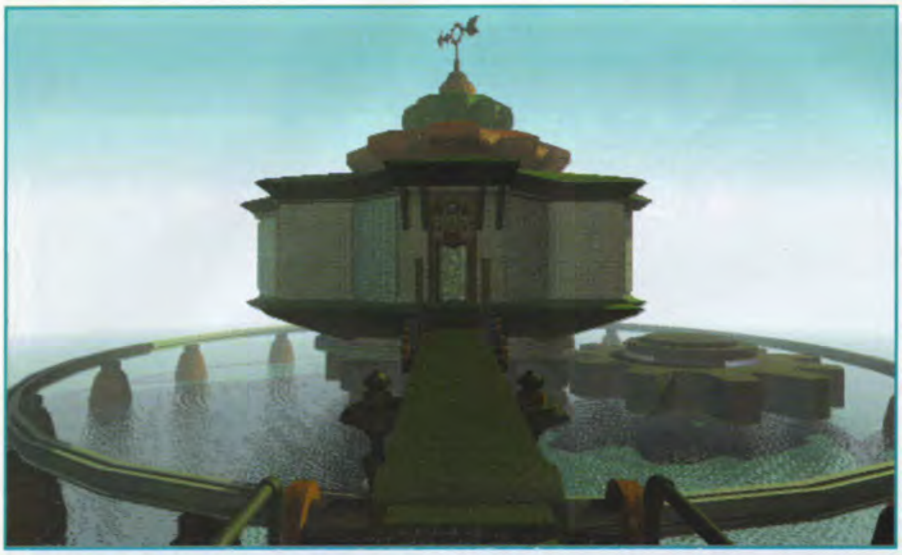
Οπως είναι γνωστό, η Αθήνα είναι μία από τις υποψήφιες πόλεις για τη διοργάνωση των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004. Συνυποψήφιες με την πρωτεύουσά μας πόλεις είναι το Μπουένος Αϊρες (Αργεντινή), το Κέιπ Τάουν (Νότια Αφρική), η Κωνσταντινούπολη (Τουρκία), η Λιλ (Γαλλία), το Ρίο ντε Τζανέιρο (Βραζιλία), η Ρώμη (Ιταλία), η Σαν Χουάν (Πουέρτο Ρίκο), η Σεβίλη (Ισπανία), η Αγία Πετρούπολη (Ρωσία) και η Στοκχόλμη (Σουηδία). Μια τουρκική εταιρία με την επωνυμία ITU ALUMNI ASSOCIATION INTERNATIONAL, INC., που ασχολείται με ό,τι έχει σχέση με την ενημέρωση, διάλεξε τον Web προκειμένου να προβάλει την υποψηφιότητα της Τουρκίας. Εχει, λοιπόν, εγκαταστήσει μία σελίδα με θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες (http://www.turkishnews.com/olympics/index.html), μέσα από την οποία μπορεί οποιοσδήποτε έχει σύνδεση με το Internet να ψηφίσει τη διοργανώτρια πόλη της αρεσκείας του (http://www.turkishnews.com/olympics/vote.htm). Οπως ήταν λογικό η είδηση στην Τουρκία έφθασε σε κάθε net surfer (εγώ το έμαθα κάνοντας απλώς ζάπινγκ στον δορυφορικό δέκτη μου). Το αποτέλεσμα ήταν να παρουσιάζεται η Κωνσταντινούπολη πρώτη και με μεγάλη διαφορά σε σχέση με τις άλλες υποψήφιες πόλεις στη σελίδα με τα αποτελέσματα (http://www.turkishnews.com/olympics/standings.html) η οποία ανανεώνεται κάθε εβδομάδα. Την ενέργεια αυτή "πήρε είδηση" το επιτελείο της εκπομπής της ΕΤ3 "Jammin ζωντανά", που όπως προαναφέραμε έχει επαφή με τους τηλεθεατές της μέσω Internet, και κατέβαλε προσπάθειες προκειμένου να γίνει γνωστό το θέμα και να ψηφίσουν υπέρ της Αθήνας όσο το δυνατόν περισσότεροι. Από ό,τι φαίνεται οι προσπάθειες αυτών των ανθρώπων απέφεραν καρπούς γιατί την ημέρα που ειδοποιήθηκα από κάποιο φίλο να παρακολουθήσω τη συγκεκριμένη εκπομπή και συνδέθηκα αμέσως με τον Web, η διαφορά Αθήνας-Κωνσταντινούπολης ήταν αρκετά μεγάλη, ενώ κατόπιν, την ημέρα που γραφόταν αυτό το άρθρο, η Αθήνα προηγούνταν κατά τρεις ποσοστιαίες μονάδες (36,6% -1.371 ψήφους) σε σχέση με τη μεγαλύτερη αντίπαλό της (33,26%-1.244 ψήφους).



Ακολουθούσε το Ρίο ντε Τζανέιρο με 27,6% -1.012 ψήφους, ενώ οι υπόλοιπες πόλεις έπονταν με διψήφιους ή ακόμα και μονοψήφιους αριθμούς ψήφων. Εμείς συγχαίρουμε την προσπάθεια των ανθρώπων της εκπομπής και με τη σειρά μας ζητάμε από τους αναγνώστες μας να ψηφίσουν και αυτοί ώστε να αυξηθεί σημαντικά η διαφορά υπέρ της Αθήνας.

ΟΙ MYSTες ΑΝΥΠΟΜΟΝΟΥΝ

Δεν είμαι φανατικός οπαδός των παιχνιδιών αλλά όταν απέκτησα το πρώτο μου CD-ROM drive (2x), για να το δοκιμάσω αγόρασα (ναι!) ένα παιχνίδι που μόλις είχε κυκλοφορήσει, είχε αρκετά καλές κριτικές και τη φήμη του πιο καλού σε γραφικά παιχνιδιού της εποχής, το MYST. Ενα παιχνίδι puzzle adventure με αρκετά αλλόκοτα χαρακτηριστικά που το έκαναν συναρπαστικό. Ο κόσμος του MYST χαρακτηριζόταν από απόλυτη μοναξιά σε ένα περιβάλλον που τα πάντα έδειχναν πως κάποτε ο χώροι του έσφυζαν από ζωή. Οι πολύ καλοί γρίφοι σε συνδυασμό με τα τέλεια rendered γραφικά σε έκαναν να πιστεύεις πως έχεις πράγματι επισκεφθεί αυτή την τέταρτη διάσταση του MYST. Δεν είναι τυχαίο πως ψιθυρίζεται ότι πρόκειται να γίνει κινηματογραφική ταινία. Είναι το μόνο παιχνί-



δι που βρίσκεται για τρία ολόκληρα χρόνια μέσα στα δέκα πρώτα σε πωλήσεις, με αποτέλεσμα να καθυστερεί η κυκλοφορία του MYST II. Φήμες που κυκλοφορούσαν πριν από περίπου οκτώ μήνες υποστήριζαν πως οι υπεύθυνοι marketing της CYAN εσκεμμένα καθυστερούσαν την κυκλοφορία του δεύτερου μέρους, μια και πουλούσε ακόμα το πρώτο MYST. Οι νέες πληροφορίες θέλουν την κυκλοφορία του sequel του MYST το καλοκαίρι του 1997 με την ονομασία Riven. Μια πρώτη γεύση από την ποιότητα των γραφικών του μπορείτε να πάρετε επισκεπτόμενοι το site της CYAN (http://www.myst. com).

ΠΟΙΟΣ ΠΗΡΕ ΤΗΝ ΑΓΕΛΑΔΑ ΜΟΥ...

Πολύ διάσημα έγιναν ξαφνικά αυτά τα συμπαθητικά τετράποδα. Ο λόγος για τις αγελάδες, οι οποίες έγιναν το κέντρο του ενδιαφέροντος τον περασμένο χρόνο όταν έκαναν το λάθος να τρελαθούν. Μέχρι και το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο ασχολήθηκε με αυτές, ενώ έγιναν αιτία η Μεγάλη Βρετανία να έρθει σε ρήξη με τους εταίρους της. Το θέμα τελικά κόπασε και οι περισσότεροι υποθέσαμε πως οι αγελάδες ξεχάστηκαν. Αλλά τελικά πέσαμε έξω. Κάποιες άλλες αγελάδες ήρθαν στην επικαιρότητα, αυτήν τη φορά όμως το πρόβλημα δεν ήταν αν τα καημένα τα ζώα έχουν "σώας τας φρένας" ή όχι. Μία εταιρία κατασκευής υπολογιστών (η Gateway) χρησιμοποιεί ως σήμα κατατεθέν αγελάδες συγκεκριμένης ράτσας. Δύο αγελάδες όμως θα βρούμε και στο διακριτικό σήμα της μεγαλύτερης εταιρίας συλλογής shareware προγραμμάτων, της Tucows. Από ό,τι φαίνεται όμως και αυτές οι αγελάδες είναι της ίδιας ράτσας με τις προηγούμενες. Η πρώτη εταιρία μήνυσε τη δεύτερη διεκδικώντας κάποιο χρηματικό ποσό και η υπόθεση οδεύει προς τη δικαιοσύνη. Λίγο αλλόκοτη ιστορία. Τι σχέση έχει ένα "τσούρμο" αγελάδες με τις δύο αγελάδες; Με αυτό το σκεπτικό τα περισσότερα Δουκάτα και Πριγκιπάτα της Ευρώπης θα πρέπει να μηνύσουν τη Metro Goldwing Mayer που χρησιμοποιεί το λιοντάρι για σήμα, ή ακόμα χειρότερα οι αφρικανικές χώρες τη Lacoste για τη χρήση του αλιγάτορα. Και δεν έφθαναν τα σήματα έχουμε και το σλόγκαν "Πού θέλετε να πάτε σήμερα;" Πουθενά. Κυρία Microsoft, θα μείνω μέσα αλλά στο Internet δεν μπαίνω. Σε λίγο δηλαδή θα πρέπει να προσέχουμε και τι λέμε. Μπορεί να μου έρθει κανένα εξώδικο γιατί έκανα το λάθος το Σάββατο το βράδυ να ρωτήσω την παρέα "πού θα πάμε σήμερα". Τέλος, για να είστε πλήρως κατοχυρωμένοι όταν πάτε στην αγαπημένη σας χασαποταβέρνα, ρωτήστε καλού-κακού τι ράτσα είναι το φιλέτο και αν έχουν πληρωθεί τα πνευματικά δικαιώματα...



ΟΡΓΑΝΩΣΤΕ ΤΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΣΑΣ

Απαγορευτικά για τον μέσο χρήστη έχουν γίνει τα βιβλία Πληροφορικής λόγω των πολύ υψηλών τιμών. Εχω την εντύπωση πως το βιβλίο αρχίζει να αντιμετωπίζεται ως είδος πολυτελείας στη χώρα μας. Σε αυτή την κατάσταση συμβάλλει σημαντικά ο ΦΠΑ, καθώς και τα αυξημένα λειτουργικά έξοδα των καταστημάτων. Τα βιβλία Πληροφορικής έχουν και τη "ρετσινιά" ότι είναι τεχνικά, επαγγελματικά και εξειδικευμένα βιβλία, με αποτέλεσμα να "τσιμπάνε" λίγο παραπάνω από τα υπόλοιπα.

Ενα καλό και αξιόπιστο βιβλίο Πληροφορικής με αναλυτικό περιεχόμενο κοστίζει 15.000 με 20.000 δρχ. Ευτυχώς που υπάρχουν και τα περιοδικά που δίνουν αρκετές γνώσεις στους αναγνώστες τους, αλλά λόγω της φύσεώς τους οι γνώσεις αυτές είναι διάσπαρτες σε διάφορα τεύχη και όταν τις χρειαστεί κάποιος σίγουρα δεν θυμάται ποιο από όλα περιέχει τις συγκεκριμένες πληροφορίες. Μία καλή λύση είναι η χρήση dossier στα οποία θα αρχειοθετείτε, για παράδειγμα, κατά άρθρο τις σελίδες που σας ενδιαφέρουν μειώνοντας αρκετά τον όγκο κάθε περιοδικού απομονώνοντας αυτές που περιέχουν χρήσιμες για εσάς πληροφορίες. Χρήσιμες σελίδες από διαφορετικά περιοδικά ενός έτους χωρούν κάλλιστα σε δύο τέτοια dossier. Φυσικά με την πάροδο του χρόνου και με την εξέλιξη της τεχνολογίας κατά καιρούς κάποιες από τις πληροφορίες αυτών των σελίδων δεν θα είναι χρήσιμες πια και θα χρειαστεί να αφαιρεθούν από το αρχείο σας.

ΒΩΜΟΛΟΧΙΕΣ ΣΤΟ IRC

Τα πιο αφιλόξενα κανάλια του IRC είναι τα ελληνικά. Η βωμολοχία "πέφτει σύννεφο". Μόλις ένας νέος χρήστης κάνει join σε ελληνικό θέμα, για παράδειγμα στο HELLAS, εισπράττει τα εξ αμάξης. Αυτός με τη σειρά του αμύνεται και ανταποδίδει, με αποτέλεσμα να γίνεται το IRC κάτι μεταξύ λαχαναγοράς και γηπέδου. Ελληνικό πνεύμα αθάνατο!!! ■



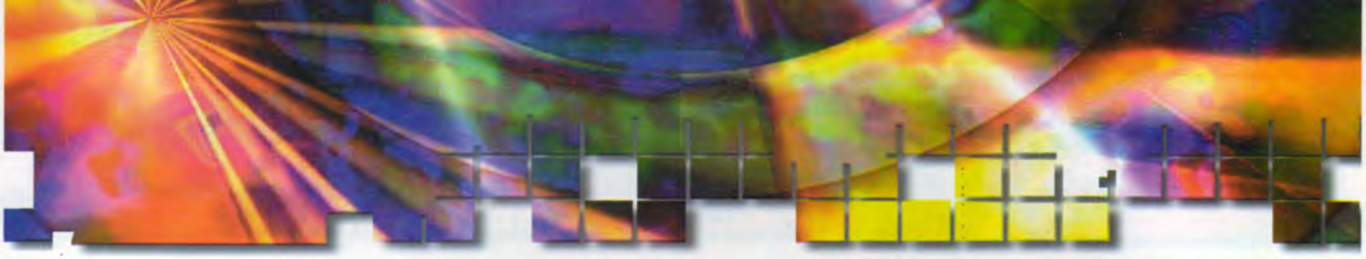
ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™
LORDS OF THE REALM II
& Strategic Conquest
PRIVATEER 2
THE DARKENING
NBA LIVE 97
EA SPORTS
Windows® 95 & MS DOS
"This has to be the funniest thing we've ever seen" —PC ZONE—
LEISURE SUIT LARRY
LOVE FOR SAIL!
SIERRA
Bethesda Softworks presents
The Elder Scrolls Chapter II
DAGGERFALL
ARTHUR C. CLARKE & GENTRY LEE PRESENT
RAMA
EXPLORE THE LIMITS OF ADVENTURE... AND BEYOND.
SIERRA
CLANDESTINY
An ancestral journey into your own fears.
CD CORNER®
ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482
ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184
ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE Ε.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535
Ε+Π PLOTLINE A.E.



ΟΙ ΙΟΙ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

Το πρόβλημα των computer viruses εμφανίστηκε στα τέλη της δεκαετίας του '80. Τότε υπήρχαν μόνο μερικοί ιοί για τα PCs και τους Macintosh, οι οποίοι αποτελούσαν κάτι το πρωτοφανές. Οι ειδικοί χρήστες και τα σχετικά έντυπα της εποχής αναρωτιούνταν με δέος τι θα γινόταν στην περίπτωση που ένας ιός άλλαζε τα δεδομένα ενός λογιστικού φύλλου κάποιου οργανισμού, προξενώντας ανυπολόγιστη ζημιά, και εκτιμούσαν πόσο τρομερό θα ήταν εάν ένας ιός μετέβαλε τις πληροφορίες στο PC κάποιου νοσοκομείου, προκαλώντας το θάνατο ανθρώπων. Επίσης, εκφράζονταν εικασίες πως ένας ιός θα μπορούσε να βλάψει το monitor, τον επεξεργαστή ή και άλλα μέρη του υπολογιστή!

του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr



Σήμερα, αρκετά χρόνια μετά και με την εμπειρία χιλιάδων κρουσμάτων ιών των υπολογιστών γνωρίζουμε πολύ καλά τα προβλήματα που αυτοί επιφέρουν. Και βέβαια τώρα ξέρουμε ότι οι ιοί δεν βλάπτουν ποτέ με φυσικό τρόπο το hardware των υπολογιστών, ενώ είναι απίθανο να διαφύγουν απαρατήρητες τυχόν αλλαγές σε δεδομένα λογιστικών φύλλων ή σε ζωτικές πληροφορίες νοσοκομείων. Στην πραγματικότητα, είναι μάλλον σπάνιο για τους ιούς να διαγράφουν ή να καταστρέφουν δεδομένα. Πολλοί ιοί είναι ικανοί για καταστροφικές δραστηριότητες, αλλά η μεγαλύτερη ζημιά που συνήθως προκαλούν είναι ο χρόνος που απαιτείται για να καθαριστεί η αντίστοιχη μόλυνση. Εάν μάλιστα διαφύγει ιός σε κάποια δισκέτα ή σε κάποιον υπολογιστή δικτύου, τότε σταδιακά η μόλυνση θα επανέλθει και η διαδικασία καθαρισμού θα πρέπει να αρχίσει από την αρχή.

VIRUS - ΤΙ ΕΙΝΑΙ

"Ο ιός είναι ένα πρόγραμμα που αντιγράφει τον εαυτό του." Αυτός είναι ο περιεκτικότερος ορισμός του. Το 95% των ιών δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να επαναλαμβάνονται και να κάνουν επουσιώδη πράγματα, όπως beep στο πληκτρολόγιο ή απεικόνιση κάποιων μηνυμάτων. Αντίθετα, εάν ένα πρόγραμμα κάνει κάτι αναπάντεχο και βλαβερό, δεν είναι ιός εκτός και αν δημιουργεί αντίγραφά του. Γιατί όμως είναι τόσο επικίνδυνο αυτό; Για παράδειγμα, ο ιός "Form" παράγει ένα beep κάθε φορά που πατιέται ένα πλήκτρο του πληκτρολόγιου στις 18 κάθε μήνα. Ο κίνδυνος προέρχεται από το γεγονός ότι το 99% των πιο απειλητικών ιών παραμένουν resident στη μνήμη και αργά ή γρήγορα θα μολύνουν ένα άλλο PC, στο οποίο μπορεί να δημιουργήσουν σημαντικότερο πρόβλημα. Επιπλέον, αν και ιοί αναλύονται και καταγράφονται, ο χρήστης εξακολουθεί να ανησυχεί μήπως ο ιός κάνει πιο πολλά από όσα είναι καταγραμμένα ή υπάρχει σε κάποια διαφορετική έκδοση. Γενικά, σχεδόν σε κάθε περίπτωση, οι άνθρωποι επιθυμούν να απομακρύνουν τους ιούς από τους υπολογιστές τους.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΙΩΝ

Υπάρχουν δύο βασικές κατηγορίες ιών. Η πρώτη κατηγορία αποτελείται από τους ιούς που μολύνουν αρχεία (FILE VIRUSES). Αυτοί, συνήθως, μολύνουν με αυθαίρετο τρόπο αρχεία COM ή/και EXE, μολονότι μερικοί μπορούν να μολύνουν οποιοδήποτε πρόγραμμα για το οποίο απαιτείται εκτέλεση ή μετάφραση (interpretation) όπως αρχεία SYS, OBJ, PRG, MNU και BAT. Υπάρχει επίσης τουλάχιστον ένας ιός σε PC που μολύνει τα αρχεία με source κώδικα, αναπαράγοντας τη λειτουργία του ιού σε κάθε εκτελέσιμο που δημιουργείται από τα μολυσμένα αρχεία. Οι ιοί των αρχείων μπορεί να είναι είτε DIRECT-ACTION (Non-TSR) είτε RESIDENT (TSR = Terminate and Stay Resident). Ενας non-TSR ιός επιλέγει να μολύνει ένα ή περισσότερα προγράμματα κάθε φορά που εκτελείται ένα μολυσμένο πρόγραμμα. Ενας TSR ιός όμως εγκαθίσταται κάπου στη μνήμη RAM την πρώτη φορά που εκτελείται ένα μολυσμένο πρόγραμμα και στη συνέχεια μολύνει τα άλλα προγράμματα όταν εκτελούνται (όπως στην περίπτωση του ιού "Jerusalem") ή όταν εκπληρώνονται κάποιες άλλες συνθήκες. Ο ιός "Vienna" είναι ο γνωστότερος direct-action ιός. Οι περισσότεροι ιοί είναι TSR.

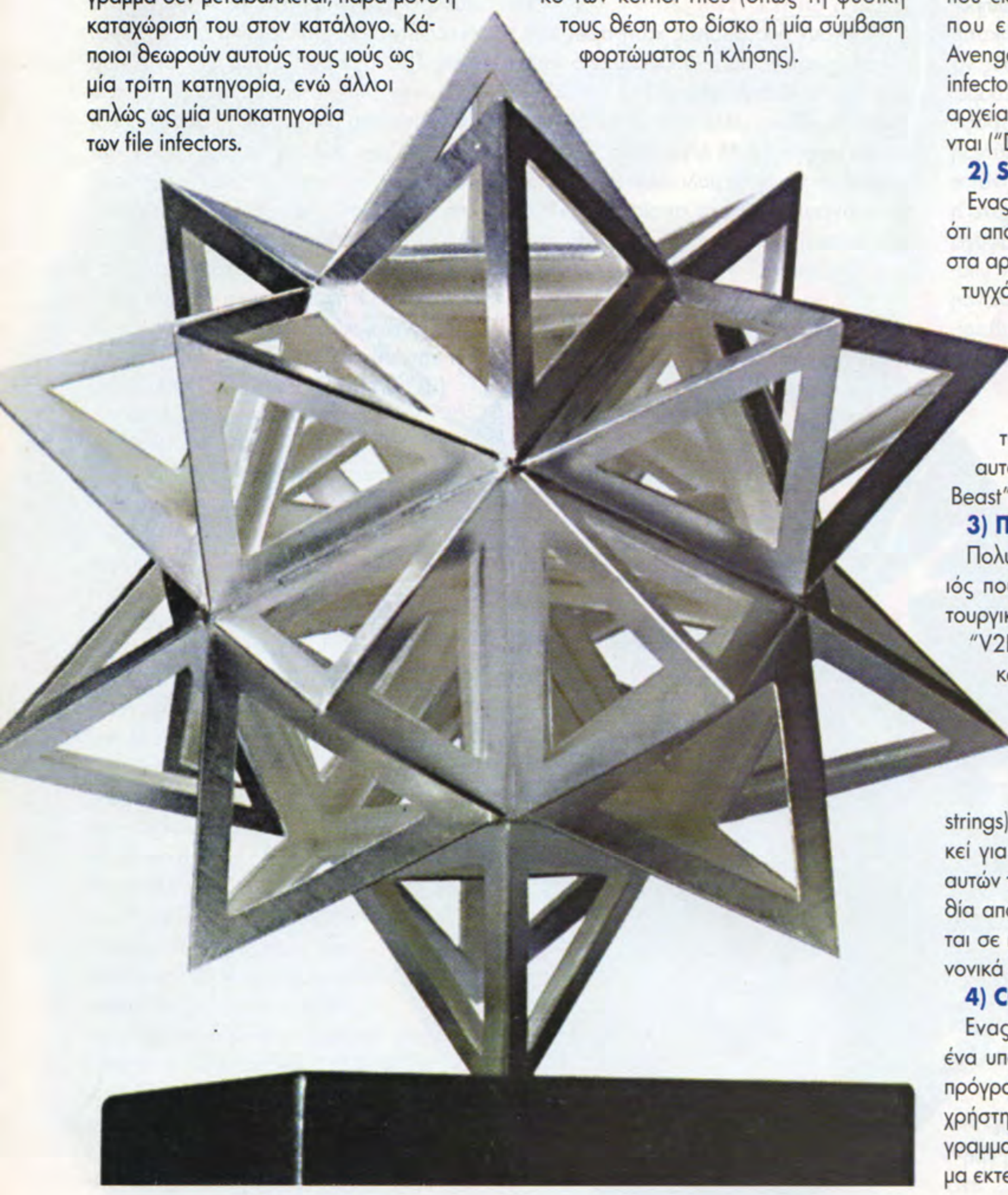


Η δεύτερη κύρια κατηγορία ιών είναι οι ιοί του συστήματος ή του Boot sector (BOOT-SECTOR ή BOOT-RECORD VIRUSES). Οι ιοί αυτοί μολύνουν τον εκτελέσιμο κώδικα που βρίσκεται σε ορισμένες περιοχές του συστήματος κάποιου δίσκου και είναι πολύ διαδεδομένοι. Στα PCs υπάρχουν συνηθισμένοι boot-record ιοί που μολύνουν μόνο το boot sector του DOS (DBR) και MBR ιοί που μολύνουν το Master Boot Record των σκληρών δίσκων και το boot sector του DOS στις δισκέτες. Χαρακτηριστικά παραδείγματα τέτοιων ιών είναι οι "Brain", "Stoned", "Empire", "Azusa" και "Michelangelo". Ολοι οι κοινοί DBR και MBR ιοί είναι memory resident. Ενδιάμεσα στην ανωτέρω ταξινόμηση περιλαμβάνονται κάποιοι ιοί, οι οποίοι μπορούν να μολύνουν τόσο αρχεία όσο και boot sectors (ο ιός "Tequila" είναι ένα τέτοιο παράδειγμα). Αυτοί συχνά ονομάζονται ιοί MULTI-

PARTITE (ή boot-and-file σπανιότερα). Πέρα από τις δύο προαναφερθείσες βασικές κατηγορίες, πολλοί ερευνητές antivirus διακρίνουν τις δύο κατηγορίες ιών που ακολουθούν ως ξεχωριστές:

FILE SYSTEM ή CLUSTER viruses είναι οι ιοί που τροποποιούν τις εγγραφές του πίνακα περιεχομένων, έτσι ώστε ο ιός να φορτώνεται και να εκτελείται πριν από το επιθυμητό πρόγραμμα. Το ίδιο το πρόγραμμα δεν μεταβάλλεται, παρά μόνο η καταχώρισή του στον κατάλογο. Κάποιοι θεωρούν αυτούς τους ιούς ως μία τρίτη κατηγορία, ενώ άλλοι απλώς ως μία υποκατηγορία των file infectors.

Οι ιοί KERNEL στοχεύουν σε ειδικά χαρακτηριστικά των προγραμμάτων που περιέχουν τον πυρήνα (core ή kernel) ενός λειτουργικού συστήματος (ο ιός "3APA3A" είναι DOS kernel καθώς και multipartite). Ενας ιός που ΜΠΟΡΕΙ να μολύνει τον πυρήνα αρχείων-προγραμμάτων ΔΕΝ είναι kernel virus. Ο όρος αυτός αφορά στην περιγραφή των ιών που χρησιμοποιούν κάποιο ειδικό χαρακτηριστικό των kernel files (όπως τη φυσική τους θέση στο δίσκο ή μία σύμβαση φορτώματος ή κλήσης).



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟΙ ΤΥΠΟΙ ΙΩΝ

1) FAST και SLOW infectors

Ενα τυπικό file virus (π.χ. Jerusalem) αντιγράφει τον εαυτό του στη μνήμη όταν εκτελείται ένα μολυσμένο πρόγραμμα και στη συνέχεια μολύνει τα άλλα προγράμματα που εκτελούνται. Ο Fast infector είναι ένας ιός, ο οποίος όσο είναι ενεργός στη μνήμη μολύνει όχι μόνο τα προγράμματα που εκτελούνται αλλά ακόμα και εκείνα που είναι απλώς ανοικτά (ιοί "Dark Avenger" και "Frodo"). Αντίθετα, ο Slow infector είναι ένας ιός που μολύνει μόνο τα αρχεία που δημιουργούνται ή μεταβάλλονται ("Darth Vader").

2) STEALTH viruses

Ενας ιός Stealth χαρακτηρίζεται από το ότι αποκρύπτει τις αλλαγές που προκαλεί στα αρχεία ή τα boot records. Αυτό το επιτυγχάνει παρακολουθώντας τις λειτουργίες του συστήματος που χρησιμοποιούνται για να διαβάζονται αρχεία ή sectors από τα μέσα αποθήκευσης και παραποιώντας τα αποτελέσματα των κλήσεων σε αυτές τις λειτουργίες ("Number of the Beast", "Frod").

3) ΠΟΛΥΜΟΡΦΙΚΟΙ viruses

Πολυμορφικός (polymorphic) είναι ένας ιός που παράγει διαφορετικά αλλά λειτουργικά αντίγραφα εαυτού του ("Whale", "V2P6"). Η εμφάνιση των πολυμορφικών ιών έχει καταστήσει τον έλεγχο για ιούς μία ακόμη πιο δύσκολη και ακριβή προσπάθεια. Η πρόσθεση όλο και περισσότερων σειρών ελέγχου (scan strings) στους απλούς scanners δεν επαρκεί για την αποτελεσματική αντιμετώπιση αυτών των ιών. [Scan string = Μία ακολουθία από bytes (χαρακτήρες) που συναντάται σε κάποιο γνωστό ιό αλλά όχι στα κανονικά προγράμματα.]

4) COMPANION viruses

Ενας τέτοιος ιός, αντί να μεταβάλλει ένα υπάρχον αρχείο, δημιουργεί ένα νέο πρόγραμμα που εκτελείται (εν αγνοία του χρήστη) αντί για το προσδοκώμενο πρόγραμμα. Κατά την έξοδο, το νέο πρόγραμμα εκτελεί το πρωτότυπο έτσι ώστε όλα να

δείχνουν φυσιολογικά. Τα antivirus που ελέγχουν μόνο τις αλλαγές των υπαρχόντων αρχείων αποτυγχάνουν να ανιχνεύσουν αυτούς τους ιούς.

5) TUNNELING viruses

Αυτός ο ιός βρίσκει τους αυθεντικούς χειριστές των interrupts στο DOS και το BIOS και τους καλεί απευθείας, παρακάμπτοντας με αυτόν τον τρόπο οποιαδήποτε δραστηριότητα κάποιου προγράμματος ελέγχου. Μερικά προγράμματα antivirus χρησιμοποιούν επίσης τεχνικές tunneling, επιχειρώντας να παρακάμψουν οποιονδήποτε άγνωστο ή μη ανιχνεύσιμο ιό που μπορεί να είναι ενεργός όταν τρέχουν.

6) DROPPERS

Ενα dropper (σταγονόμετρο) είναι ένα πρόγραμμα που έχει σχεδιαστεί ή τροποποιηθεί έτσι ώστε να "εγκαθιστά" έναν ιό στο σύστημα. Ο κώδικας του ιού περιέχεται στο dropper με τρόπο που τον καθιστά μη ανιχνεύσιμο από τα antivirus που κανονικά εντοπίζουν αυτόν τον ιό (καθώς το πρόγραμμα dropper δεν είναι "μολυσμένο" από τον ιό).

7) ANSI Bomb

Μία "βόμβα ANSI" είναι μία ακολουθία χαρακτήρων που συνήθως ενσωματώνεται σε ένα αρχείο κειμένου και επαναπρογραμματίζει διάφορες λειτουργίες του πληκτρολογίου σε υπολογιστές με ANSI console drivers (οθόνης και πληκτρολογίου). Ευτυχώς είναι σπάνιο για τα προγράμματα των modems να απαιτούν από τον υπολογιστή στον οποίο τρέχουν να διαθέτει μία ANSI console, οπότε λίγα PCs ή άλλα μηχανήματα χρειάζεται να φορτώσουν ANSI drivers.

MACRO VIRUSES

Οι μακρο-ιοί αποτελούν την πιο πρόσφατη εξέλιξη των ιών των υπολογιστών. Τα πρώτα δείγματα του είδους μόλυναν τα documents του Word και εμφανίστηκαν το φθινόπωρο του 1995 με τον ιό "WM.Concept", ο οποίος μολύνει τα έγγραφα *.DOC και το NORMAL.DOT template του Word 6. Ο ιός χρησιμοποιεί τη Word Basic προσπαθώντας να εκμεταλλευτεί το γεγονός ότι οι χρήστες των υπολογιστών ανταλλάσσουν έγγραφα του Word πολύ



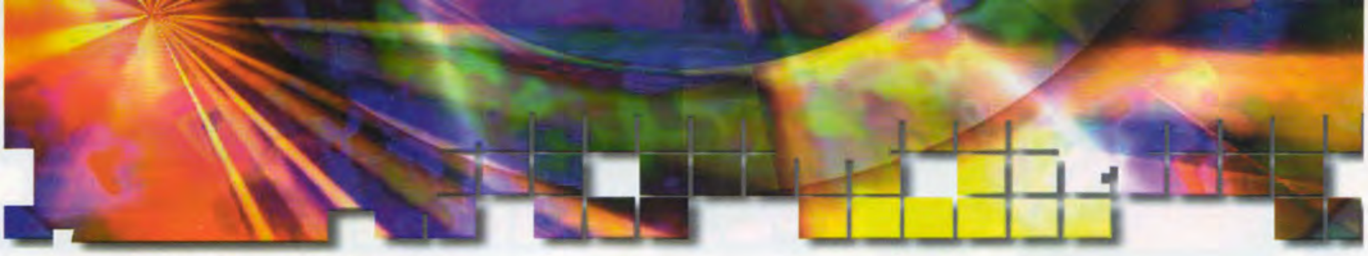
συχνότερα από ό,τι προγράμματα. Τον Ιανουάριο του 1996 εμφανίστηκε ο πρώτος μακρο-ιός του AmiPro ("APM Green Stripe") και κατέστησε ορατό τον κίνδυνο που διατρέχουν στο μέλλον και άλλοι επεξεργαστές κειμένου. Ο "XM.Laroux" που εμφανίστηκε τον Ιούλιο του '96 είναι ο πρώτος μακρο-ιός που μολύνει τα φύλλα του Excel. Οι μακρο-ιοί είναι οι πρώτοι ιοί πολλαπλών συστημάτων (multi-platform viruses), καθώς είναι ικανοί να μολύνουν όχι μόνο τα PCs αλλά και τους Macintosh.

TROJANS

Το trojan (τρωικό) είναι ένα πρόγραμμα που έχει μία ατεκμηρίωτη, μη αναμενόμενη ενέργεια, η οποία είναι σχεδιασμένη σκόπιμα από τον προγραμματιστή. Τα τρωικά ΔΕΝ είναι ιοί γιατί δεν αναπαράγονται, αλλά προκαλούν συχνά ζημιές και ανιχνεύονται από μερικά antivirus. Το γνωστότερο είναι το "Aids Information Diskette" που διανεμήθηκε μέσω e-mail σε 20 χιλιάδες χρήστες το 1989, ως ένα πρόγραμμα ενημέρωσης σχετικά με το AIDS. Χωρίς να αναγράφεται πουθενά στο συνοδευτικό documentation, το trojan, ύστερα από 90 reboot του υπολογιστή, απέκρυπτε όλα τα filenames του σκληρού δίσκου ζητώντας χρηματική καταβολή για την άδεια χρήσης του!

HOAXES (ΦΑΡΣΕΣ)

Από το 1988 κυκλοφορούσαν στο Internet φάρσες για ιούς υπολογιστών. Τον Οκτώβριο εκείνου του έτους ένα από τα πρώτα hoaxes ήταν το "2400 baud modem virus" που υποτίθεται ότι "φώλιαζε" στο sub-carrier όλων των modems στα 2.400 baud και άνω. Από τότε, διάφοροι ιοί-φάρσες έχουν κατακλύσει το Internet. Λόγω του πολύ μεγάλου αριθμού τους παγκοσμίως, ο "πυρετός" των ιών έχει ανέβει κατακόρυφα τα τελευταία χρόνια και έχει ενταθεί η εξάπλωση των virus hoaxes. Ενα καλό παράδειγμα αυτής της τάσης είναι το virus hoax "Good Times" που ξεκίνησε στα τέλη του 1994 και κυκλοφορεί στο Internet ακόμα και σήμερα. Ο ιός-φάρσα μολύνει τις mailing lists, τα bulletin boards και τα newsgroups του Usenet. Θορυβημένοι, οι system administrators ανησυχούν άσκοπα τους υπαλλήλους τους, κοινοποι-



ώντας τρομερές προειδοποιήσεις. Οι "Irina" και "Deeyenda" είναι δύο ακόμα ανυπόστατα virus hoaxes.

ΖΗΜΙΕΣ ΠΡΟΚΑΛΟΥΜΕΝΕΣ ΑΠΟ ΙΟΥΣ

Μπορούμε να κατηγοριοποιήσουμε σε έξι ομάδες τη ζημιά που προξενούν οι ιοί, ανάλογα με τη σοβαρότητά της. Ως ζημιά προσδιορίζουμε την ενέργεια του ιού που δεν θα έκανε ποτέ ο χρήστης και την εκτιμάμε, υπολογίζοντας το χρόνο που απαιτείται για την επαναφορά του συστήματος στην αρχική του κατάσταση. Ασφαλώς δεν περιλαμβάνεται σε αυτήν την κατηγοριοποίηση η επακόλουθη ζημιά που, για παράδειγμα, μπορεί να προκαλέσει ο χρήστης στην προσπάθειά του να απαλλαχθεί από τον ιό.

- Ασήμαντη ζημιά

Αυτή προκαλείται από έναν ιό όπως ο "Form" (ο πιο κοινός ιός στον κόσμο). Το μόνο που χρειάζεται είναι η απομάκρυνση του ιού, η οποία γίνεται μέσα σε δευτερόλεπτα ή μερικά λεπτά.

- Μικρή ζημιά

Συμβαίνει, παραδείγματος χάρη, όταν ο ιός "Jerusalem" διαγράφει κάθε πρόγραμμα που επιχειρείται να τρέξει, αφού γίνει resident την Παρασκευή και 13! Στη χειρότερη περίπτωση πρέπει να επανεγκατασταθούν κάποια προγράμματα, οπότε η ζημιά είναι απίθανο να ξεπεράσει τα 30 λεπτά ανά υπολογιστή.

- Μέτρια ζημιά

Αν ένας ιός κάνει format το σκληρό δίσκο, ανακατέψει το FAT ή επανεγγράψει το σκληρό δίσκο, πρόκειται για μία μέτρια ζημιά γιατί είναι γνωστό το μέγεθός της και μπορεί κάποιος να εγκαταστήσει ξανά το λειτουργικό σύστημα και να ανακτήσει το χθεσινό back-up που πρέπει να έχει δημιουργήσει. Η αποκατάσταση της ζημιάς σε αυτή την περίπτωση είναι περίπου μίας ημέρας δουλειά.

- Σημαντική ζημιά

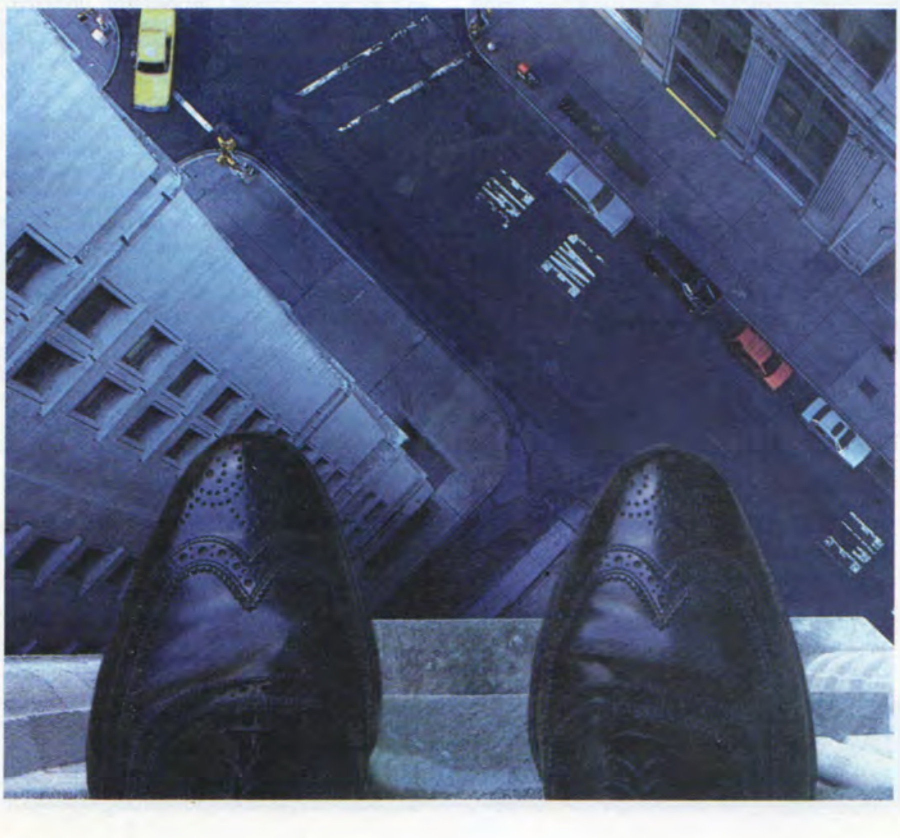
Σημαντική είναι η ζημιά που προξενεί ένας ιός που πλήττει τόσο τα back-ups όσο και το σκληρό δίσκο. Ισως χρειαστεί να ανατρέξει κάποιος λίγες εβδομάδες πριν ώστε να βρει καθαρά back-up αρχεία, οπότε μπορεί να διαπιστώσει ότι δεν υπάρχει τρόπος να επαναφέρει τη χαμένη εργασία γιατί, παραδείγματος χάρη, δεν υπάρχουν τα πρωτότυπα έγγραφα που απαιτούνται γι' αυτό.

- Πολύ σοβαρή ζημιά

Μπορεί να παρουσιαστεί όταν ένας ιός προκαλεί βαθμιαίες και προοδευτικές αλλαγές (έτσι ώστε και τα back-up να είναι επίσης αλλοιωμένα), οι οποίες δεν είναι προφανείς. Η κατάληξη είναι να μη γνωρίζει κάποιος ποια από τα αρχεία του είναι σωστά ή αλλαγμένα.

- Απεριόριστη ζημιά

Κάποιοι ιοί (όπως οι "Cheeba", "Vascina.44.login" και "GP1") επιδιώκουν να βρουν το password του system manager και να το μεταβιβάσουν σε κάποιον τρίτο. Η ζημιά γίνεται τότε από το τρίτο πρόσωπο που μπορεί συνδεθεί στο σύστημα και να κάνει οτιδήποτε θέλει.



ANTIVIRUS: Ο ΣΤΡΑΤΟΣ ΣΩΤΗΡΙΑΣ;

Το κυριότερο που οφείλει να γνωρίζει οποιοσδήποτε χρήστης θέλει να προστατευθεί αποτελεσματικά από τους ιούς είναι πως δεν υπάρχει κανένα "αντι-ιικό" προϊόν, shareware ή εμπορικό, το οποίο να είναι από μόνο του ικανό να προσφέρει ολοκληρωμένη προστασία. Διαφορετικά προϊόντα είναι περισσότερο ή λιγότερο κατάλληλα σε διαφορετικές περιπτώσεις και κατά συνέπεια συνιστάται συχνά να χρησιμοποιείται ένας συνδυασμός τους. Υπάρχουν τρία βασικά είδη προγραμμάτων antivirus:

1) Προγράμματα ACTIVITY MONITORING (παρακολούθησης δραστηριότητας)

Αυτά προσπαθούν να προλάβουν τη μόλυνση προτού συμβεί, ελέγχοντας για τις συνήθεις δραστηριότητες των ιών. Θεωρούνται η πιο αδύναμη γραμμή άμυνας έναντι των ιών σε ένα σύστημα που δεν διαθέτει προστασία της μνήμης, καθώς σε ένα τέτοιο περιβάλλον είναι δυνατό να δράσει ένα tunneling virus που θα τα παρακάμψει (SECURE και FluShot+).



2) SCANNERS (σαρωτές)

Τέτοια προγράμματα αναζητούν γνωστούς ιούς, ψάχνοντας τους δίσκους και τα αρχεία για scan strings ή κάποια μοτίβα, ενώ μερικά χρησιμοποιούν ευρηματικές (heuristic) τεχνικές για να αναγνωρίσουν τον προερχόμενο από ιό κώδικα. Τα περισσότερα πλέον περιλαμβάνουν και κάποια μορφή "αλγοριθμικής σάρωσης" για να ανιχνεύσουν γνωστά πολυμορφικά viruses, ενώ προσφέρουν τη δυνατότητα απομάκρυνσης των ιών. Τα scanners είναι τα πιο βολικά και διαδεδομένα antivirus. Αποτελούν όμως μία σχετικά αναποτελεσματική γραμμή άμυνας, διότι ακόμα και ο απλούστερος ιός μπορεί να τα παρακάμψει, εφόσον είναι καινούριος και άγνωστος σε αυτά. (McAfee, Dr Solomon's AntiVirus Toolkit, Frisk Software's F-PROT, TBAV)



3) INTEGRITY CHECKERS (ανιχνευτές ακεραιότητας)

Αυτοί υπολογίζουν ένα μικρό "checksum" (έλεγχο αθροίσματος) ή "hash value" για κάποια αρχεία, όταν είναι πιθανώς αμόλυντα και αργότερα συγκρίνουν τις νέες υπολογισμένες τιμές με τις προηγούμενες για να διαπιστώσουν εάν τα αρχεία έχουν τροποποιηθεί. Οι integrity checkers θεωρούνται η ισχυρότερη γραμμή άμυνας κατά των ιών, επειδή δεν ειδικεύονται σε ορισμένους από αυτούς αλλά μπορούν να εντοπίσουν και νέους χωρίς να ενημερώνονται συνεχώς. Ομως, ούτε και αυτοί λογίζονται ως η απόλυτη προστασία. Δεν μπορούν να εξακριβώσουν την ταυτότητα του ιού που έχει προσβάλει το σύστημα και υπάρχουν επιτυχημένες μέθοδοι απενεργοποίησής τους. (V-Analyst 3, Thunderbyte's TbClean)

Ολα τα τρωτά σημεία των antivirus μπορούν να συνοψιστούν σε δύο "κλασικές" ενδείξεις: FALSE POSITIVES και FALSE NEGATIVES. Μία false positive (εσφαλμένη θετική) ένδειξη προκύπτει όταν το antivirus παρέχει ένδειξη μόλυνσης από ιό, παρόλο που το προς εξέταση αντικείμενο είναι "καθαρό". Αντίθετα, μία false negative (εσφαλμένη αρνητική) ένδειξη προέρχεται από την αποτυχία του antivirus να υποδείξει την υπάρχουσα μόλυνση. Είναι σαφές ότι ένα false negative είναι πιο σοβαρό από ένα false positive, αν και τα δύο είναι ανεπιθύμητα.

HARDWARE ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

Η προστασία αυτού του είδους μπορεί να επιτελέσει προστασία εγγραφής του σκληρού δίσκου, προστασία της μνήμης, παρακολούθηση και παγίδευση μη εξουσιοδοτημένων κλήσεων του. συστήματος κ.λπ. Ωστόσο, το μεγάλο πρόβλημα της hardware προστασίας είναι πως υπάρχουν ελάχιστες λειτουργίες που εκτελεί ένας γενικής χρήσεως υπολογιστής, οι οποίες χρησιμοποιούνται μόνο από ιούς. Ετσι, όσο πιο δραστικό είναι ένα τέτοιο είδος προστασίας, τόσο περισσότερο είναι πιθανό να συγκρούεται με την "κανονική" λειτουργία του υπολογιστή. Και επιπλέον, μερικά συστήματα hardware προστασίας που κυκλοφορούν μπορούν εύκολα να παρακαμφθούν, ξεγελαστούν ή αποσυνδεθούν, εφόσον ο σχεδιαστής κάποιου ιού γνωρίζει τον τρόπο λειτουργίας τους.

ΑΣΦΑΛΕΙΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Η πραγματικότητα είναι ότι η παραδοσιακά εννοούμενη ασφάλεια των υπολογιστών - με τη χρήση κωδικών πρόσβασης και κρυπτογράφησης - δεν έχει σχεδόν κανένα αποτέλεσμα στους ιούς των υπολογιστών. Σε ένα σύστημα όπου όλα είναι κρυπτογραφημένα, ένας ιός όπως ο "Jerusalem" καθίσταται κι αυτός κρυπτογραφημένος και αποκρυπτογραφείται μόνο όταν θέλει να μολύνει κάτι! Οι υπολογιστές μας είναι σχεδιασμένοι να τρέχουν προγράμματα. Και οι ιοί αποτελούν ένα είδος προγραμμάτων που δεν μπορεί να διαχωριστεί με κάποιον δεδομένο τρόπο από τα υπόλοιπα είδη. Αν και είναι δυνατό να κατασκευαστούν υπολογιστές περισσότερο "προκλητικοί" για τους δημιουργούς των ιών, είναι αδύνατο να φτιαχτεί ένας ανθεκτικός στους ιούς (virus-proof) υπολογιστής - εκτός βέβαια και αν δεν του επιτρέπουμε να τρέχει καθόλου προγράμματα!

Η συχνή αποθήκευση των σημαντικών αρχείων μας, η εγκατάσταση και η συχνή ενημέρωση διάφορων τύπων antivirus, καθώς και ο έλεγχος όλων των δισκετών που μπαίνουν στον υπολογιστή μας είναι οι πιο πρακτικοί και αποτελεσματικοί τρόποι πρόληψης από τους ιούς. Σύμφωνα με δεδομένα της NCSA (National Computer Security Association), εάν εφαρμόζονταν στους μισούς υπολογιστές του κόσμου, το πρόβλημα των ιών θα μειωνόταν στο 1% μέσα σε μόλις έναν χρόνο!

■

• True PPP/Dynamic IP Address • True PPP/Dynamic IP Addr

ΕΝΑ ΚΟΥΤΙ ΑΛΛΙΩΤΙΚΟ ΑΠΟ ΤΑ ΑΛΛΑ!



ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΕ 10'

Σύντομα θα διαπιστώσετε ότι αυτό το κουτί δεν είναι όπως τα άλλα... και αυτό γιατί:

> Σας συνδέει με το Internet σε 10', αυτόματα, πανεύκολα, από τον προσωπικό σας χώρο, χάρη στο πρωτοποριακό software του POWER CD-ROM που το συνοδεύει και το οποίο υποστηρίζει Windows 3.11 & Windows 95!

> Σας παρέχει 3μηνη συνδρομή στο Internet, μέσω της CompuLink, με True PPP/Dynamic IP Address, 24ωρη ΠΡΟΣΒΑΣΗ και πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών.

COMPULINK POWER PACK

ΤΟ POWER BOX ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΑΚΟΜΗ

The GAME COMPULINK nEt



> Δωρεάν πρόσβαση στο Game Net, το μοναδικό δίκτυο multi-player games της CompuLink (με πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών).

> Δύο εκπληκτικά βιβλία-οδηγούς για το Internet ("Η διάλεκτος του Internet" & "Graphical Clients").

> Ενα mouse pad έκπληξη.

> Ολα τα δημοφιλή προγράμματα για τις υπηρεσίες του Internet (MS Internet Explorer, MS Mail & News, MS Netmeeting, Shareware Programs & Utilities).

ΤΩΡΑ ΠΙΑ ΕΧΕΤΕ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΠΕΙΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΣΤΟ INTERNET

CREATIVE LABS SOUNDBLASTER AWE64

Το νέο θαύμα της Creative Labs!

Η κατασκευάστρια εταιρία Creative Labs είναι παγκοσμίως γνωστή, αφού με την κάρτα ήχου SoundBlaster κατόρθωσε να καθιερώσει το standard που συνόδευσε την ηχητική εξέλιξη των PCs τα τελευταία χρόνια. Η σειρά SoundBlaster AWE περιλαμβάνει τα κορυφαία μοντέλα καρτών ήχου της εταιρίας, τα οποία συμπληρώθηκαν πρόσφατα με το νέο "διαμάντι" που ακούει στο όνομα SoundBlaster AWE64.

Η SoundBlaster AWE64 είναι μία κάρτα ήχου που σίγουρα προσελκύει το ενδιαφέρον μιας μεγάλης μερίδας αγοραστικού κοινού (ποιος άλλωστε δεν θα την ήθελε στον υπολογιστή του!). Διαθέτοντας την τελευταία λέξη της τεχνολογίας και μία σειρά πρωτοποριακών χαρακτηριστικών, φιλοδοξεί να κατακτήσει μία θέση στην ελίτ των καρτών ήχου, προσφέροντας παράλληλα πρωτόγνωρες ηχητικές εμπειρίες.

Το πρώτο που αντιλαμβάνεται κάποιος παρατηρώντας την AWE64 είναι το κατά πολύ μικρότερο μέγεθός της από αυτό της σειράς AWE32, που φανερώνει ότι η κάρτα επανασχεδιάστηκε εξ ολοκλήρου από την αρχή, με σκοπό να βελτιωθεί η ποιότητα του παραγόμενου ήχου, κάτι που επιτεύχθηκε και με το παραπάνω.

Το WaveTable MIDI τμήμα της AWE64 βασίζεται στον νέο και βελτιωμένο επεξεργαστή "EMU8000 Advanced Waveffects Synthesis", προσφέρει 32 νότες πολυφωνία, με δυνατότητες multi-timbral, ενώ η μνήμη ROM στην οποία είναι εγκαταστημένα τα δείγματα General MIDI ανέρχεται σε 1MB. Για όσους έχουν την ανάγκη χρησιμοποίησης δικών τους δειγμάτων, υπάρχουν 512KB εγκαταστημένης μνήμης RAM επάνω στην κάρτα, τα οποία σε συνδυασμό με την τεχνολογία SoundFont μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για εικονική αντικατάσταση ορισμένων δειγμάτων από τη μνήμη ROM. Η μέγιστη μνήμη RAM που μπορεί να δεχθεί η AWE64 είναι 8MB με τη χρή-

Με 64 νότες πολυφωνία και την πρωτοεμφανιζόμενη σύνδεση WaveGuide, η AWE64 έρχεται να ανατρέψει τα δεδομένα που ήθελαν τις κάρτες ήχου να παραμένουν στα ίδια τεχνολογικά επίπεδα για αρκετό ακόμη καιρό!



του Ιάσονα Δούζα

ση ενός ειδικού module των 4MB ή 8MB που παρέχει ο ίδιος ο κατασκευαστής. Δύο καινοτομίες της AWE64 είναι οι 64 νότες πολυφωνίας και η σύνθεση WaveGuide, η οποία, σύμφωνα με τους ισχυρισμούς των εμπνευστών της, είναι ανώτερη από τη σύνθεση WaveTable. Η τεχνική WaveGuide βασίζεται στην προσομοίωση της ηχητικής συμπεριφοράς των οργάνων μέσα από πολύπλοκες μαθηματικές πράξεις. Στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά της κάρτας συναντάμε το χαρακτηριστικό "E-mu Positional 3D audio" για τη δημιουργία MIDI ήχου τοποθετημένου σε τρισδιάστατο χώρο και το "3D stereo enhancement" για ψευδο-τρισδιάστατο ψηφιακό ήχο. Εύλογα μπορεί να αναρωτηθεί κάποιος πώς πραγματώνονται οι 64 φωνές, αφού το hardware προσφέρει 32 νότες πολυφωνία. Η απάντηση συναντάται στο νέο software της Creative Labs που αναλαμβάνει να φέρει εις πέρας τόσο τις διεργασίες των 32 επιπλέον φωνών όσο και τη σύνθεση WaveGuide, μέσω της τεχνολογίας "Sondius WaveGuide Synthesis". Ωστόσο, η AWE64 δεν διαθέτει το ίδιο hardware με την AWE32, καθότι έχουν πάρει μέρος αρκετές τροποποιήσεις έτσι ώστε να γίνει δυνατή η χρήση των ανωτέρω τεχνολογιών. Στον πραγματικό κόσμο, ένα πολυσύνθετο, περίπλοκο μουσικό κομμάτι όπως μία συμφωνία κλασικής μουσικής διαθέτει περισσότερους από 32 μουσικούς, με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατή η σωστή απόδοση από τις περισσότερες κάρτες ήχου της αγοράς, κάτι όμως που καθίσταται εφικτό από την AWE64. Ολες οι κάρτες ήχου με WaveTable σύνθεση και ειδική υποδοχή για daughterboard έχουν τη δυνατότητα, κατόπιν της προσθήκης ενός daughterboard (π.χ. WaveBlaster), να προσφέρουν 64 νότες πολυφωνία. Ωστόσο, στις περιπτώσεις αυτές οι 64 φωνές μπορούν να αναπαραχθούν μόνο μέσα από έναν MIDI sequencer και όχι από έναν συνηθισμένο MIDI player. Η AWE64, όμως, παράγει τις 64 φωνές μέσα από οποιονδήποτε MIDI player, προσφέροντας έτσι σημαντική πρακτικότητα και λειτουργικότητα, αφού ακόμα και οι multimedia εφαρμογές που θα κάνουν χρήση 64 φωνών, θα επωφελούνται πλήρως από τις δυνατότητες της κάρτας. Οσοι ασχολούνται ερασιτεχνικά ή επαγγελματικά με τη μουσική και θέλουν να έχουν τη δυνατότητα να δημιουργούν μουσικά κομμάτια με 64 φωνές, θα ικανοποιηθούν αφάνταστα από τις δυνατότητες της AWE64, αφού δεν χρειάζεται να χρησιμοποιούν δύο synthesizers συνδεδεμένα στις αντίστοιχες MIDI υποδοχές. Τόσο οι 64 φωνές όσο και η σύνθεση WaveGuide, λόγω του ότι εκτελούνται μέσω software, έχουν ανάγκη χρήσης μέρους της CPU. Ετσι, ανάλογα με την πολυπλοκότητα ενός MIDI αρχείου, τον αριθμό των φωνών που χρησιμοποιεί, τον αριθμό των WaveGuide οργάνων και διάφορες άλλες δευτερεύουσες παραμέτρους, η χρήση της CPU μπορεί να ξεπεράσει το 15% σε έναν επεξεργαστή Pentium 133MHz. Πρέπει να αναφέρουμε το γεγονός ότι το software που προσφέρει τη σύνθεση WaveGuide και τις 64 φωνές αναφέρει ως ελάχιστη προϋπόθεση έναν Pentium 90MHz με 8MB μνήμη RAM και δεν τρέχει στους επεξεργαστές 6x86 της Cyrix, καθότι η Creative Labs, από ό,τι φαίνεται, προτίμησε να μην υποστηρίξει τους εν λόγω επεξεργαστές από την αρχή της ανάπτυξης του βασικού κώδικα! Ηδη έχει δημιουργηθεί τεράστιο ζήτημα στα σχετικά usenets του Internet, μέχρι τώρα όμως δεν έχει γίνει καμία κίνηση για διόρθωση του προβλήματος από τον κατασκευαστή.

Η σύνθεση FM που διαθέτει η κάρτα για τη συμβατότητα με τις αρχικές SoundBlaster, βασίζεται στην τεχνολογία OPL3 της Yamaha και προσφέρει 11 νότες πολυφωνία με τέσσερις χειριστές ή 20 νότες πολυφωνία με δύο χειριστές. Ο ρυθμός δειγματοληψίας ξεκινάει από τα 5KHz και φθάνει τα 44.1KHz, έτσι ώστε να καλύψει ολόκληρο το ανθρώπινο ακουστικό φάσμα.

Οι εφαρμογές που συνοδεύουν τη SoundBlaster AWE64 διακρίνονται για την πληθώρα και την ποιότητά τους καθώς και τη λειτουργικότητα που προσφέρουν. Οι τρεις πρώτες εφαρμογές αφορούν στο Internet. Συγκεκριμένα, το Creative WebPhone αναλαμβάνει την επικοινωνία σας με οποιοδήποτε μέρος του κόσμου και σας επιτρέπει να κάνετε "τηλεφωνήματα" χωρίς να τα χρεώνεστε ως υπεραστικά. Ο Microsoft Internet Explorer είναι ένας πασίγνωστος browser για το Internet και δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Το RealAudio player επιτρέπει τη ζωντανή αναπαραγωγή ήχου στο Internet, εφόσον υποστηρίζεται από το site, με αρκετά ικανοποιητική ποιότητα. Οι βασικές εφαρμογές για τη διαχείριση του ήχου και διάφορων λοιπών λειτουργιών αναλύονται στη συνέχεια. Το Vienna SoundFont Studio είναι ένας επαγγελματικός editor, με τον οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε ή να τροποποιήσουμε τα δείγματα που είναι δυνατό να τοποθετηθούν στη μνήμη της AWE64. Το MIDI Orchestrator Plus μετατρέπει το PC μας σε ένα studio για την παραγωγή ήχου MIDI. Το Multimedia Deck αναλαμβάνει να διεκπεραιώσει την αναπαραγωγή κάθε είδους μουσικού format, προσφέροντάς μας ταυτόχρονα αυξημένες δυνατότητες διαχείρισης. Το WaveStudio είναι ένα πρόγραμμα για τη δημιουργία και διαχείριση του ψηφιακού ήχου σε κάθε επίπεδο, ενώ τα .WAV αρχεία που παράγονται από αυτό είναι δυνατό να μετατραπούν σε SoundFont format για την εγκατάστασή τους στη μνήμη RAM και τη μετέπειτα χρησιμοποίησή τους από τη WaveTable σύνθεση της κάρτας. Το Soundo'LE επιτρέπει την εγγραφή και αναπαραγωγή ψηφιακών ήχων και την ενσωμάτωσή τους σε εφαρμογές που υποστηρίζουν OLE (Object Linking and Embedding). Τέλος, το TextAssist αναλαμβάνει να διαβάσει για εμάς τα οποιαδήποτε κείμενα, ενώ με το VoiceAssist μπορούμε να δίνουμε προφορικές εντολές στον υπολογιστή μας, οι οποίες θα χειρίζονται οποιαδήποτε εφαρμογή θελήσουμε κάτω από τα Windows. Επίσης, υπάρχει και μουσική βιβλιοθήκη με 2MB και 4MB General MIDI δείγματα, MIDI clips με 64 φωνές και αρχεία με ψηφιακό ήχο. Τέλος, να σημειώσουμε ότι η SoundBlaster AWE64 συνοδεύεται από ένα καλώδιο MIDI και ένα καλαίσθητο μικρόφωνο, προνόμιο όλης της σειράς AWE, ενώ διαθέτει και έναν IDE connector για τη σύνδεσή της με ATAPI CD-ROM drive. Επίσης, σε μικρό χρονικό διάστημα πρέπει να γίνει διαθέσιμη και στη χώρα μας η AWE64 GOLD, το κορυφαίο μοντέλο της σειράς το οποίο, εκτός των άλλων, προσφέρει 4MB ROM με αποθηκευμένα δείγματα, ενώ διαθέτει και μία σειρά επιπλέον χαρακτηριστικών, δευτερεύουσας όμως σημασίας. ■

SOUNDBLASTER AWE64

ΕΙΔΟΣ: Κάρτα ήχου
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Creative Labs
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης (τηλ.: 9242072), Altec (τηλ.: 8204000)
ΤΙΜΗ: 75.000-79.000 δρχ.

ADVANCED GRAVIS

GRAVIS GrIP Game System & GRAVIS Blackhawk

Δύσκολοι καιροί για gamers και ειδικά για όσους έχουν αντιληφθεί πως το παραδοσιακό τους joystick δεν αντέχει στις "απαιτήσεις" της 156ης πίστας του νεοαποκτηθέντος παιχνιδιού. Δύο λύσεις στο πρόβλημα έρχεται να δώσει η Advanced Gravis, παρουσιάζοντας το δυνατό Blackhawk και το εντυπωσιακό GrIP Game System.

του Γιώργου Ροπόδη
gnr@compulink.gr

Η Gravis είναι μία εταιρία με ιστορία στο χώρο των joysticks. Ιδρύθηκε το 1979 από δύο παιδικούς φίλους, τους Grant Russell (νυν Chief Technology Officer) και Dennis Scott-Jackson (νυν Vice President Development), οι οποίοι ένωσαν το πάθος τους για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Σύμφωνα με την άποψή τους, τα joysticks εκείνης της εποχής είχαν "ημερομηνία λήξης", κάτι που ζήσαμε οι περισσότεροι (ήδη μετράω έξι joysticks στο "λογαριασμό" μου), με αποτέλεσμα κάθε λίγο και λιγάκι να ψάχνουμε τον ιδανικό σύντροφο στα παιχνίδια μας. Για πέντε ολόκληρα χρόνια, μία αποκλειστική γραμμή κατασκευής ασχολήθηκε με την ανάπτυξη ενός νέου joystick που εμφανίστηκε τελικά το 1985 και άκουγε στο όνομα "Apple Analog Joystick". Η αρχή, γνωστή και ως ήμισυ του παντός, είχε ήδη γίνει...

GRAVIS GrIP GAME SYSTEM

Τα χρόνια περνούσαν και το ενδιαφέρον της εταιρίας είχε επικεντρωθεί στις κάρτες ήχου, τις γνωστές UltraSound. Ομως, τον Απρίλιο του 1995 η Gravis "θυμήθηκε" τον παλιό καλό εαυτό της και παρουσίασε μία τεχνολογία που ξέφευγε από αυτήν της καθιερωμένης game port. Η Gravis GrIP game port interface τεχνολογία ήταν πλέον γεγονός και τα πρώτα πακέτα άρχισαν να κυκλοφορούν τον Δεκέμβριο του 1995. Ενας απόγονος της τεχνολογίας αυτής ήταν και το Gravis GrIP Game System που είχαμε την τύχη να δοκιμάσουμε κάτω από "πραγματικές" συνθήκες.

Το Gravis GrIP Game System είναι ένας συνδυασμός συσκευών και προγραμμάτων. Στο πλούσιο πακέτο του βρήκαμε το MultiPort, δύο GrIP-pads, manuals, ένα CD-ROM με "Internet Utilities, Games, Joystick Calibrations και Testing", δύο δισκέτες με τους απαραίτητους drivers και ένα CD-ROM με το "πολύ δυνατό" παιχνίδι "WrestleMania: The Arcade Game". Πιο αναλυτικά, το MultiPort είναι μια συσκευή που αναλαμβάνει τη σύνδεση και

GRAVIS GrIP



ταυτόχρονα την παράλληλη "συνεννόηση" των pads και joysticks, που μπορούν να συνδεθούν σε αυτό, με τον υπολογιστή. Η συσκευή της Gravis διαθέτει τέσσερις υποδοχές για pads (9-pin GrIP sockets), υποδοχές για joysticks (15-pin standard joystick "Pass-Thru" sockets), δύο ενδεικτικά LEDs (GrIP και Pass-Thru) και δύο switches (reset και mode selector). Το Pass-Thru LED ενημερώνει το χρήστη ότι το MultiPort παρακάμπτεται και τα joysticks που έχουν συνδεθεί είναι έτοιμα προς χρήση. Το GrIP LED μας ενημερώνει πως το MultiPort βρίσκεται σε λειτουργία. Η εγκατάσταση της συσκευής είναι πολύ απλή και περιλαμβάνει την τοποθέτηση του καλωδίου της συσκευής στον υπολογιστή και την εγκατάσταση του software και των drivers. Μετά τη γνωστή λειτουργία του "Add new hardware", ο χρήστης πρέπει να δηλώσει την ύπαρξη του MultiPort μέσω της επιλογής "Joystick" του Control Panel. Για την ομαλή συνεργασία της συσκευής με τα διάφορα παιχνίδια απαιτείται η δήλωσή της μέσα στο περιβάλλον τους. Ετσι, αν υπάρχει επιλογή "Gravis GrIP", όλα είναι έτοιμα και το GrIP LED αλλάζει από κόκκινο σε πράσινο μόλις αρχίσει το παιχνίδι. Αν το παιχνίδι δεν υποστηρίζει το GrIP άμεσα, τότε θα πρέπει να καταφύγουμε σε έμμεσους τρόπους. Ο πρώτος τρόπος, το Keyboard Emulation, "μεταφέρει" τα πλήκτρα του παιχνιδιού (αν χρησιμοποιούσαμε πληκτρολόγιο) στο pad μέσω του ειδικού software GrIPKey, ενώ ο δεύτερος, το GamePad Emulation, εξομοιώνει τη χρήση ενός απλού GamePad αλλά τα πλήκτρα είναι προκαθορισμένα ανάλογα με την pad θύρα που θα χρησιμοποιηθεί. Στη συσκευασία ο χρήστης θα βρει δύο GrIP-Pads, ενώ έχει τη δυνατότητα να προσθέσει δύο ακόμα στη συνέχεια. Η GrIP τεχνολογία καταργεί κάθε περιορισμό που είχε τεθεί, προσφέροντας σε κάθε χρήστη έξι πλήκτρα, δύο flipper πλήκτρα και ένα pad τεσσάρων κατευθύνσεων. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα προγραμματισμού των οκτώ συνολικά πλήκτρων, ακόμα και αν το παιχνίδι δεν έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίζει τόσα. Το ψηφιακό interface του συστήματος επιταχύνει τις λειτουργίες που απαιτούνται κατά 12-15%. Οπως είναι φυσικό, το GrIP είναι συμβατό με όλα τα παιχνίδια



GRAVIS BLACKHAWK

που υποστηρίζουν joystick, ενώ επιτρέπει την εύκολη σύνδεση και το αυτόματο calibration.

Για να δοκιμάσετε το νέο της προϊόν, η Gravis έχει προσθέσει στο πακέτο της το εντυπωσιακό παιχνίδι "WrestleMania: The Arcade Game", όπου ο χρήστης θα πρέπει να εκμεταλλευθεί πλήρως τις δυνατότητες που του προσφέρει η νέα συσκευή αν θέλει να... κρατηθεί όρθιος. Ευτυχώς για όσους αγοράσουν το GrIP Game System, όλοι οι μεγάλοι κατασκευαστές παιχνιδιών έχουν δηλώσει την υποστήριξή τους στη νέα συσκευή και πρόκειται να "κυκλοφορήσουν" νέες εκδόσεις ή updates. Ετσι, η EA Sports (FIFA Soccer 96 & 97, NBA Live 96 & 97, NHL 96 & 97, Triple Play 97), η Acclaim Technology (NBA Jam TE, Batman Forever κ.ά.), η SEGA, η Accolade, η Microsoft κ.ά. έχουν ήδη αρχίσει να μελετούν και να δοκιμάζουν τη νέα τεχνολογία της Gravis. Πρόσφατα μάλιστα (22 Ιανουαρίου '97), η Advanced Gravis Computer Technology ανακοίνωσε τη συνεργασία της με την Electronic Arts για την ανάπτυξη του Multi-Player PC GrIP, που διαφέρει ελάχιστα από το GrIP Game System και θα "κυκλοφορεί" με το λογότυπο της EA Sports (συνοδεύεται από

GRAVIS GrIP/BLACKHAWK

ΕΙΔΟΣ: Joystick/GamePad
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Gravis
ΔΙΑΘΕΣΗ: Informatics, τηλ.: 2716340-41
ΤΙΜΗ: 37.500 δρχ. (GrIP) 12.000 δρχ. (Blackhawk)

το Triple Play 97 σε multiplayer retail έκδοση). Η Gravis έκανε ένα μεγάλο βήμα για τη δημιουργία της "απόλυτης" συσκευής ελέγχου των χαρακτήρων ενός παιχνιδιού και είναι πολύ πιθανό να έβαλε παράλληλα και τις βάσεις για μια νέα εποχή στο σχετικό χώρο.

GRAVIS BLACKHAWK

Για όσους δυσκολεύονται με τη χρήση των joypads, η Gravis έχει να προτείνει μια περισσότερο "παραδοσιακή" λύση, αυτή του Blackhawk. Το joystick της Gravis, αν και δεν έχει να επιδείξει κάτι το διαφορετικό από πλευράς χειρισμού και στοιχείων (μοχλός, πλήκτρα), σίγουρα ξεχωρίζει λόγω δύο χαρακτηριστικών του. Η άψογη εργονομική σχεδίασή του προσφέρει άνετη και ξεκούραστη χρήση, κάτι που λείπει από πολλά joysticks της αγοράς. Το Blackhawk υπόσχεται αντοχή στα "δύσκολα" levels και ταχύτητα απόκρισης όταν ο "εχθρός" έχει πλησιάσει αρκετά. Το δεύτερο πλεονέκτημά του αφορά στην πολύ σταθερή βάση που διαθέτει. Ετσι, το joystick μπορεί να τοποθετηθεί στο γραφείο χωρίς να απαιτείται κάτι παραπάνω. Η εγκατάστασή του είναι πολύ απλή και αρκεί μέσα από την επιλογή "Joystick" του Control Panel να δηλωθεί ως "3-axis, 4-button joystick". Η Gravis έχει τοποθετήσει στο Internet Web site της (http://www.gravis.com ή ftp.gravis.com) ένα πρόγραμμα (GravUtil) που δίνει στον κάτοχο Blackhawk τη δυνατότητα να ελέγξει τη σωστή λειτουργία του joystick. Ολα λοιπόν δείχνουν πως από τις 23 Ιουλίου 1996 (ημέρα ανακοίνωσης της κυκλοφορίας του Blackhawk) ένας νέος "σύμμαχος" προστέθηκε στις διαθέσιμες λύσεις που υπάρχουν στην αγορά.

Πίσω από τα δύο νέα προϊόντα της Gravis κρύβεται μια εταιρία με ιστορία στο χώρο, η εμπειρία της οποίας είναι εμφανής από την πρώτη στιγμή που θα τα χρησιμοποιήσουμε. Το GrIP Game System και το Blackhawk αναγγέλλουν την επιστροφή της Gravis στις "ρίζες" της. Δεν μένει παρά να δούμε τις κινήσεις των άλλων εταιριών του χώρου. Η τελική επιλογή ενός απαιτητικού gamer γίνεται με αυστηρά κριτήρια και η Gravis φαίνεται πως αυτό το γνωρίζει πολύ καλά... ■

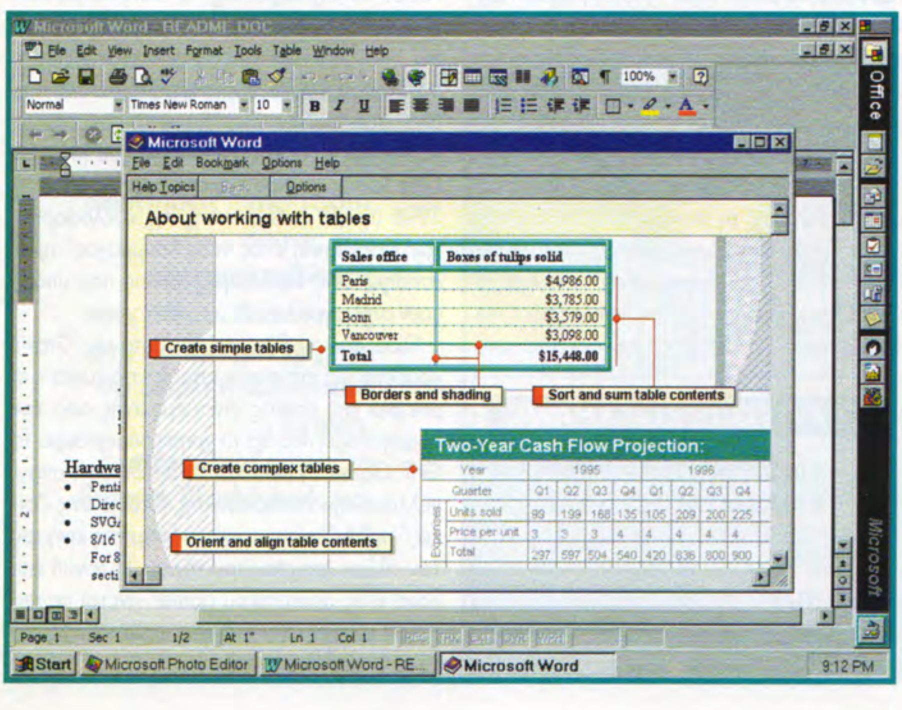
MICROSOFT OFFICE 97
Η απόλυτη κυριαρχία

Λοιπόν, αγοράσατε τον καινούριο υπολογιστή σας και εγκαταστήσατε το νέο MS Office 97. Και τώρα... Τι, θέλετε κι άλλο;

του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

Είναι αλήθεια ότι αυτό ακούγεται μάλλον υπερβολικό, αλλά αν δεν έχετε κάποια άλλη συγκεκριμένη ανάγκη σε λογισμικό, τότε το MS Office 97 είναι αρκετό για να στρωθείτε στη δουλειά. Εάν μάλιστα στο χώρο σας υπάρχουν και άλλοι υπολογιστές, ακόμα καλύτερα - θα νιώσετε σαν να δουλεύετε στον ίδιο υπολογιστή με όλους τους υπόλοιπους χρήστες του δικτύου σας.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Η γνωστή πλέον τακτική του Bill είναι να δημιουργεί ένα νέο προϊόν, παρόμοιο του οποίου δεν υπάρχει στην αγορά - χωρίς αυτό πάντα να σημαίνει κάτι και για την ποιότητά του-, να το προωθεί παρά τα όποια προβλήματα μπορεί αυτό να εμφανίζει μέσω του εκτενούς beta testing και της τεράστιας δύναμης των τμημάτων marketing της εταιρίας του και, όταν καταφέρει να έχει στα χέρια του ένα σωστό και ολοκληρωμένο πακέτο, να το διαθέτει στην αγορά, έχοντας ήδη κατακτήσει ένα μεγάλο τμήμα της. Στην περίπτωση του Office, αυτό το τμήμα της αγοράς μάλλον ξεπερνά το 80% το οποίο έχει υπολογιστεί με βάση τους νόμιμους χρήστες - όποιος όμως είναι αρκετά τυχερός ή δικτυωμένος ώστε να μπορέσει να προμηθευτεί μία από τις τελευταίες beta εκδόσεις, μάλλον θα συνεχίσει να τη χρησιμοποιεί και μετά το πέρας της περιόδου στην οποία αυτή ισχύει. Φυσικά, δεν υπολογίζουμε σε αυτό το ποσοστό την πειρατεία των προϊόντων της Microsoft, που κατά μεγάλο ποσοστό οφείλεται και στην πλήρη έλλειψη προστασίας του λογισμικού της.



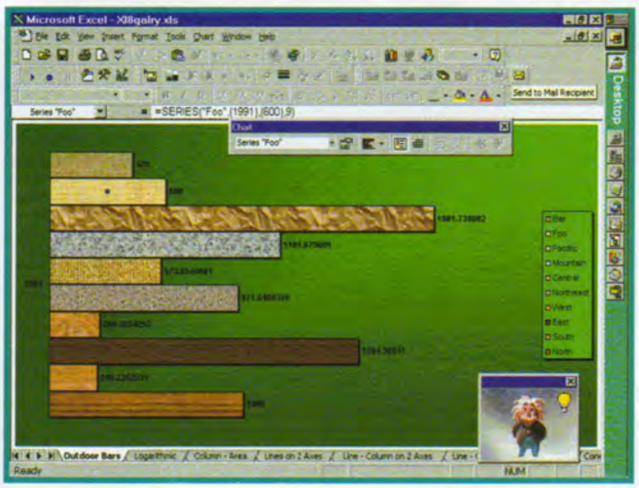
ΣΤΗ ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ

Το Office, λοιπόν, αλλάζει πρόσωπο καθώς αναβαθμίζεται σε εμφάνιση, δυνατότητες και... μέγεθος. Για όσους μάλιστα συνεχίζουν να επιμένουν ότι το μέγεθος μιας εφαρμογής δεν παίζει κανένα ρόλο, αναφέρουμε ότι η μέγιστη εγκατάσταση του MS Office 97 απαιτεί 191 πολύτιμα MB από το σκληρό δίσκο σας, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα τρεξίματος των εφαρμογών από το CD, η οποία απαιτεί "μόνο" 60 MB. Βέβαια, αν η ταχύτητα του CD-ROM drive σας είναι κάτω από 8x ή αν ο διαθέσιμος χώρος στο σκληρό δίσκο είναι κάτω από 100 MB, μπορείτε να ξεχάσετε αυτή την επιλογή. Πέρα από αυτά τα βασικά μεγέθη υπάρχει και το ValuPack, μια ομάδα εργαλείων που συμπληρώνουν τις εφαρμογές του MS Office 97 και το Bookshelf, που όμως δεν χρειάζεται να αντιγραφεί στο σκληρό δίσκο. Παρεμπιπτόντως, αυτά αφορούν στην τελική έκδοση της Professional Edition του MS Office 97, οπότε αυτά που θα διαβάσετε δεν πρόκειται να μεταβληθούν μέχρι το νέο Office να φθάσει στα χέρια σας.

Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, αρχίζει η δουλειά. Το πρώτο που θα παρατηρήσει κάποιος είναι το ανανεωμένο περιβάλλον εργασίας σε όλες τις εφαρμογές. Νέα toolbars, νέα μενού, αλλά και νέα

formats αρχείων - προσοχή, λοιπόν όταν αποθηκεύετε ένα αρχείο που μπορεί να χρησιμοποιήσουν άλλοι - σημαίνουν κάποια περίοδο προσαρμογής. Στο πλαίσιο της χρήσης του MS Office 97 στο Internet, αλλά και στον ραγδαία εξελισσόμενο χώρο των intranets, σε κάθε εφαρμογή έχει ενσωματωθεί και μία toolbar αντίστοιχη με αυτήν που συναντάμε στον Internet Explorer. Η λογική της Microsoft είναι να επιβάλει τον IE αντικαθιστώντας τα προϊόντα της Netscape, γι' αυτό και στη νέα έκδοση των Windows ο Web browser θα είναι ενσωματωμένος στον τοπικό explorer (έτσι θα βλέπουμε τον Web σαν ένα ακόμα δίσκο του συστήματός μας).



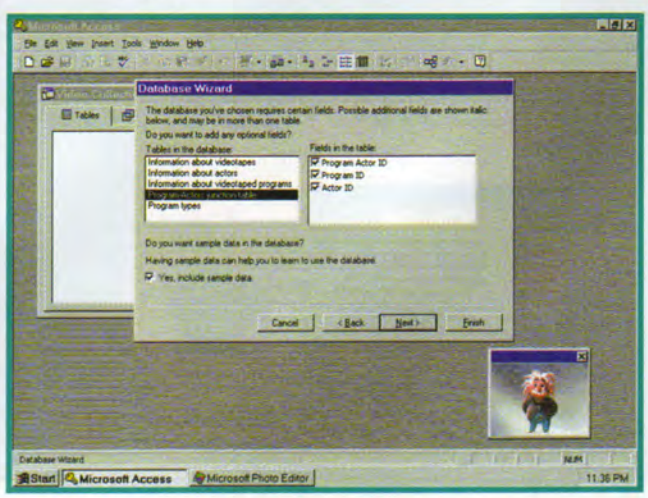


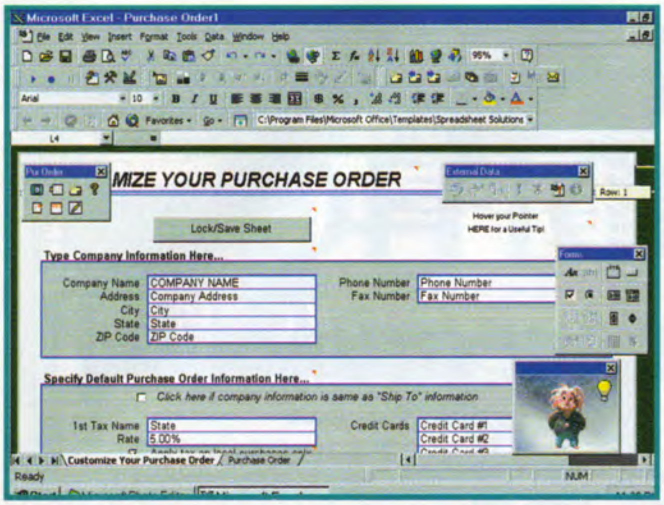
Συνδετικό κρίκο ανάμεσα στις εφαρμογές του MS Office 97 αποτελεί όπως και στις προηγούμενες εκδόσεις το Binder, μία toolbar που μας επιτρέπει να ξεκινήσουμε κάποιο από τα προγράμματα του Office ή του μενού Start χωρίς ιδιαίτερη φασαρία. Ακόμα, αντί για το Schedule+ τώρα υπάρχει το Outlook, το οποίο δεν προσφέρεται απλώς για προγραμματισμό των εργασιών, του ελεύθερου χρόνου μας και των διαδοχικών ραντεβού, αλλά γίνεται ένα πλήρες πακέτο τύπου Sidekick με δυνατότητες Internet, εσωτερικού mail και διαχείρισης και ενσωμάτωσης εγγράφων.

Μια νέα καινοτομία MS Office 97 είναι και ο Office Assistant. Πρόκειται ουσιαστικά για την on-line βοήθεια του πακέτου, μόνο που αυτή παρουσιάζεται σε μια ευχάριστη και πιο έξυπνη μορφή. Οταν ο Assistant είναι ενεργοποιημένος, έχει τη μορφή ενός μικρού παραθύρου στο χώρο εργασίας της εφαρμογής, στο οποίο αν κάνουμε κλικ εμφανίζεται ένα πλαίσιο διαλόγου μέσα στο οποίο μπορούμε να διατυπώσουμε σε φυσική γλώσσα μια ερώτηση ή απορία. Το ωραίο της υπόθεσης είναι ότι ο Assistant μπορεί να έχει διαφορετική μορφή, επιλέγοντας ανάμεσα στον Einstein, ένα συμπαθητικό σκυλάκι, την τελίτσα του Internet κ.λπ., ενώ αν έχουμε κάρτα ήχου στον υπολογιστή μας μπορούμε να ακούσουμε και τις αντιδράσεις του σε κάθε ερώτησή μας καθώς τον βλέπουμε να κινείται μέσα στο μικρό αυτό παράθυρο. Πέρα από το έξυπνο παρουσιαστικό όμως, ο Assistant παρέχει και ουσιαστικές ευκολίες, καθώς αν το περιεχόμενο του αρχείου που κατασκευάζουμε πλησιάζει εκείνο κάποιου υποδείγματος (template), τότε ενεργοποιείται αυτόματα ο αντίστοιχος wizard και προσφέρεται να μας βοηθήσει να αυτοματοποιήσουμε την εργασία μας. Πάντως, η χρησιμότητα και η ικανότητα του Assistant έξω από τα όρια του MS Office 97 είναι μάλλον υπό αμφισβήτηση, καθώς ακόμα και ο Einstein δεν μπόρεσε να απαντήσει σε απλές ερωτήσεις του τύπου "Is Bill Gates an alien?" ή "Πότε θα κατέβει το πρωτάθλημα στο λιμάνι;".

Σε πιο ουσιαστικό επίπεδο και σε ό,τι αφορά την ολοκλήρωση των εφαρμογών, η Microsoft προσφέρει πλέον ένα ενιαίο πλαίσιο προγραμματισμού για όλες τις εφαρμογές του πακέτου, τη γλώσσα Visual Basic for Applications, που προσφέρεται ακόμα και για προγράμματα που χρησιμοποιούν ταυτόχρονα περισσότερες από μία εφαρμογές του MS Office 97.

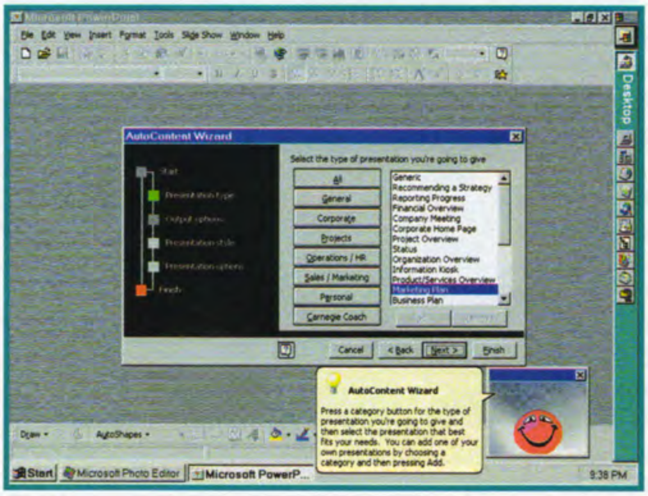
Μπορούμε δηλαδή να γράψουμε ένα ενιαίο πρόγραμμα το οποίο να χρησιμοποιεί το Excel για να υπολογίσει το αποτέλεσμα κάποιων τύπων και να το παρουσιάζει με παραστατικό τρόπο στο Powerpoint. Τα ειδικά εφέ είναι ιδιαίτερα προσεγμένα στο MS Office 97, αφού το Office Art που χρησιμοποιείται και αυτό σε όλες τις εφαρμογές είναι ιδιαίτερα διευρυμένο και καλύπτει και κάποια στοιχειώδη τρισδιάστατα εφέ.





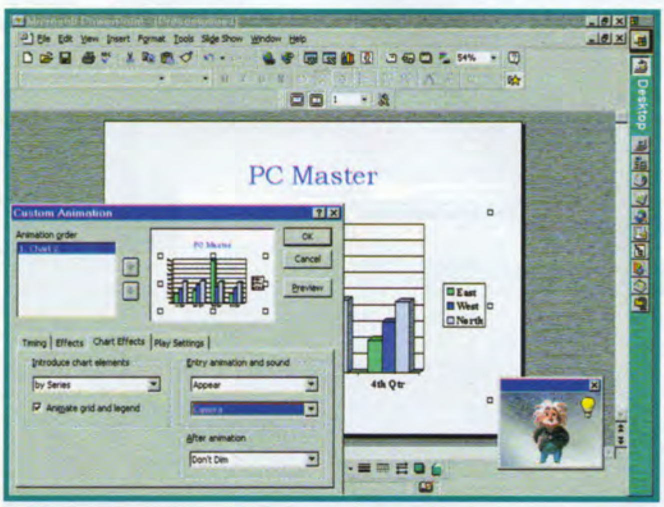
ΠΕΣ ΤΟ ΚΑΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ

Πέρα από αυτές τις βασικές βελτιώσεις που αναφέραμε, κάθε εφαρμογή έχει και τις δικές τις εσωτερικές αλλαγές. Το Word είναι σαφώς πιο γρήγορο σε λειτουργίες που έχουν σχέση με γραφικά, οι οποίες είναι παραδοσιακά χρονοβόρες, αλλά και πιο εύκολο σε λειτουργίες όπως η διόρθωση κειμένου. Στη διόρθωση έχει προστεθεί και η δυνατότητα συντακτικού ελέγχου των γραφομένων, ενώ με την προσθήκη του Internet Assistant στο περιβάλλον του είναι πλέον απλούστατη και η δημιουργία Web σελίδων, καθώς και η απλή προσθήκη hyperlinks σε ένα αρχείο κειμένου. Τα hyperlinks αυτά μπορεί να μας οδηγούν σε ένα άλλο σημείο του ίδιου κειμένου, σε ένα διαφορετικό αρχείο κειμένου ή σε μια σελίδα στον Web. Γενικά, δεν πρόκειται για εντυπωσιακές αλλαγές, αλλά μάλλον για ευχάριστες βελτιώσεις, όπως η προσαρμογή του μεγέθους της γραμματοσειράς έτσι ώστε το κείμενο να είναι πιο ευανάγνωστο ή η αυτόματη περίληψη ή η παρουσίαση των τίτλων των παραγράφων του κειμένου μας. Η τελευταία αυτή δυνατότητα μας επιτρέπει να μεταφερθούμε αυτόματα σε ένα άλλο σημείο του κειμένου μας χωρίς να χρειάζεται να προσθέσουμε κάποιο link ή να χρησιμοποιήσουμε τη λειτουργία αναζήτησης.



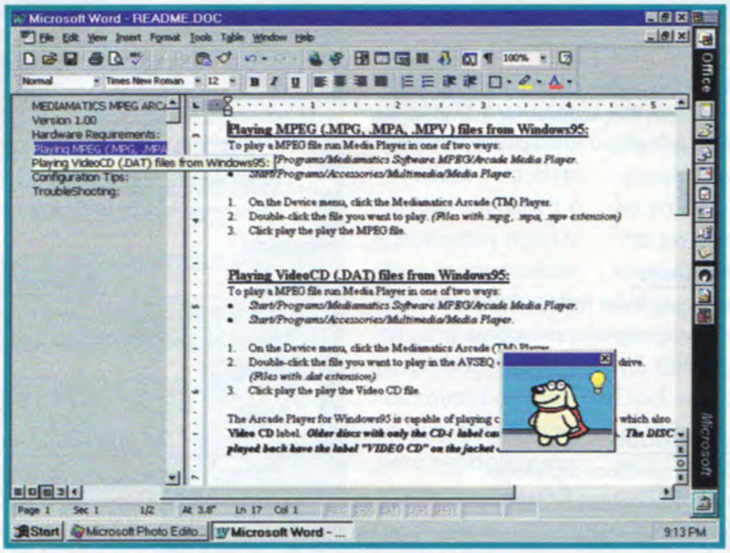
Οσον αφορά στο Excel, χαρακτηριστική είναι η αύξηση της ταχύτητας των διάφορων εργασιών, είτε με έξυπνη διαχείρισή τους - πραγματοποίηση εργασιών στο background - είτε με βελτιστοποίηση των διάφορων wizards. Ετσι, η παρουσίαση με charts είναι τώρα περισσότερο προσαρμοσμένη στις απαιτήσεις κάθε χρήστη, ενώ στο κυρίως φύλλο εργασίας οι τύποι που συνδέουν τα διάφορα κελιά μπορούν τώρα να έχουν τα ονόματα κάθε στήλης και γραμμής που δίνει ο χρήστης και όχι τα προκαθορισμένα ονόματα με γράμματα και αριθμούς. Ακόμα είναι εύκολο να βρούμε άμεσα ποια κελιά συνδέονται με κάποιον τέτοιο τύπο, έτσι ώστε να είναι εύκολη η διόρθωση σε περίπτωση λάθους. Οπως αναφέραμε, η χρήση ενός Inter/Intra - net γίνεται πολύ απλή με το MS Office 97 και αυτό φαίνεται και στο Excel, καθώς μπορούμε να ενσωματώσουμε links μέσα στα φύλλα εργασίας μας ή, αντίστροφα, να εξάγουμε κάποιο από αυτά σε HTML κώδικα.

Η Access είναι σε γενικές γραμμές ίδια με τις εκδόσεις που ήδη κυκλοφορούν - άλλωστε δεν υπάρχει λόγος να αλλάξει κάποιος ένα τόσο επιτυχημένο εργαλείο. Η νέα έκδοση (που δεν θα διατίθεται με τη Standard και Small Business έκδοση του MS Office 97) έχει βελτιωμένα queries τουλάχιστον όσον αφορά στην παρουσίαση και διατύπωση, ενώ βελτιώσεις και μικρές επεκτάσεις υπάρχουν και στους wizards που πλέον μπορούν να δημιουργήσουν αυτόματα μικρές βάσεις για προσωπική χρήση και στο χειρισμό των βάσεων, καθώς προσφέρεται η δυνατότητα χωρισμού μιας βάσης σε τμήματα - σε στιλ SQL - ή αποθήκευσης και διανομής μόνο των δεδομένων χωρίς queries και περιορισμούς. Η ευκολία για διαχείριση μέσω του Internet είναι παρούσα και εδώ, καθώς διαφορετικά αντίγραφα της βάσης μπορούν να υπάρχουν μέσα στο δίκτυο και να διαχειρίζονται μέσω κάποιου κατάλληλου server (για παράδειγμα, ActiveX).



Οι αλλαγές στο PowerPoint κινούνται στο ίδιο πνεύμα. Εύκολη αναζήτηση ανά slide σε ήδη υπάρχουσες παρουσιάσεις, διαφορετική έκδοση της ίδιας παρουσίασης ανάλογα με το μέσο στο οποίο αυτή

θα γίνει (Internet, τοπικός υπολογιστής, διαφάνειες), χρήση των λεξικών για διόρθωση του κειμένου και περισσότερα εφέ animation για τα διάφορα στοιχεία κάθε slide. Φυσικά, μπορούμε να εισαγάγουμε αυτόματα κάποιο άλλο αντικείμενο του Office και να το συνδέσουμε με μια παρουσίαση. Μπορούμε, δηλαδή, να δημιουργούμε ένα γράφημα στο Excel και στο PowerPoint να το παρουσιάζουμε με δυναμική μορφή. Αξιοσημείωτη, τέλος, είναι η δυνατότητα ταυτόχρονης προβολής μιας παρουσίασης σε διαφορετικούς υπολογιστές τοπικού ή όχι δικτύου.

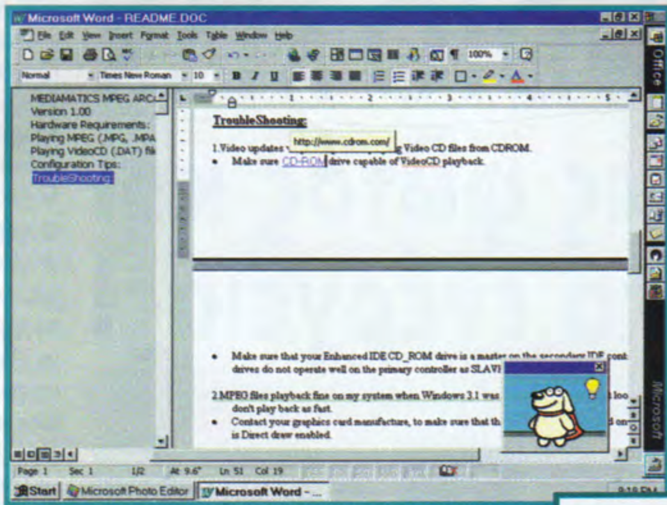


Σε ό,τι αφορά το Outlook, πρόκειται για ένα εργαλείο για όλες τις δουλειές. Εκτός από mail και υπομνήματα, προσφέρει διαχείριση και προγραμματισμό εργασιών, διαχείριση του υπολογιστή σε στιλ Explorer και προεπισκόπηση αρχείων του Office. Αν κάποια από αυτές τις εργασίες συνδυαστεί με το Δίκτυο, τότε οι δυνατότητες πολλαπλασιάζονται, αφού μπορούμε να υλοποιήσουμε ακόμα και μια μορφή μικρής τηλεδιάσκεψης με ανταλλαγή μηνυμάτων (ραβασάκια στο δίκτυο;).

ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ, BILL

Το MS Office 97 σίγουρα δεν είναι η επανάσταση στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών - αλλά τελικά ποιο πακέτο ήταν τα τελευταία χρόνια; Είναι περισσότερο ένας κρίκος της αλυσίδας της Microsoft, ένας πολύ πετυχημένος κρίκος τόσο για την ίδια την εταιρία όσο και για κάποιον που θα φανεί σώφρων και θα χρησιμοποιήσει το Office 97. Για όποιον ήταν ακόμα σκεπτικός όσον αφορά στην πρόοδο και τη χρήση του Internet, το πακέτο αυτό είναι το τελειωτι-

κό χτύπημα. Δεν είναι και λίγο να χρησιμοποιείς τον Internet Explorer που τόσο ευγενικά προσφέρει η Microsoft και να ανοίγει αυτόματα το Word για την ανάγνωση ενός doc που βρέθηκε σε κάποια σελίδα. Παράπονα βέβαια πάντα υπάρχουν: το πλήρες MS Office 97 θέλει ένα μικρό σκληρό από μόνο του, ενώ οι βάσεις της Access θέλουν άλλον ένα για κάποια εφαρμογή μεγαλύτερη από την αρχειοθέτηση των CDs σας. Ακόμα είναι εμφανής ο συνήθης "τσαμπουκάς" της Microsoft. Το πακέτο περιέχει και το MS Photo Editor, μια συμπαθητική εφαρμογούλα παρουσίασης και μετατροπής αρχείων bitmap, με μηδαμινές όμως δυνατότητες επεξεργασίας τους - ε, λοιπόν, το πρόγραμμα εγκατάστασης συνέδεσε κάθε τύπο γραφικών με αυτό το πρόγραμμα. Αν δηλαδή χρησιμοποιούσατε το Photoshop ή το Photopaint για τη δουλειά σας, τώρα αν θέλετε αυτοματισμούς πρέπει να πειράξετε το Registry. Κι αν αυτό είναι διδακτικό για έναν χομπίστα, είναι σίγουρα χάσιμο χρόνου για κάποιον επαγγελματία.



Πέρα όμως από την γκρίνια, το MS Office 97 θα γίνει μάλλον απαραίτητο στο χρήστη όσο και τα ίδια τα Windows. Οι ανταγωνίστριες του χώρου έχουν ήδη στραφεί σε άλλα προϊόντα, μη μπορώντας να συναγωνιστούν τη Microsoft. Τώρα, το αν θα το χρησιμοποιήσετε είναι περισσότερο προσωπική απόφαση -οι γραμμές που διαβάζετε δεν γράφτηκαν στο Word... ■

MICROSOFT OFFICE 97

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 με 8MB RAM (12MB για την Access), Windows 95, 12MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο.
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Ελλας.

3D STUDIO MAX

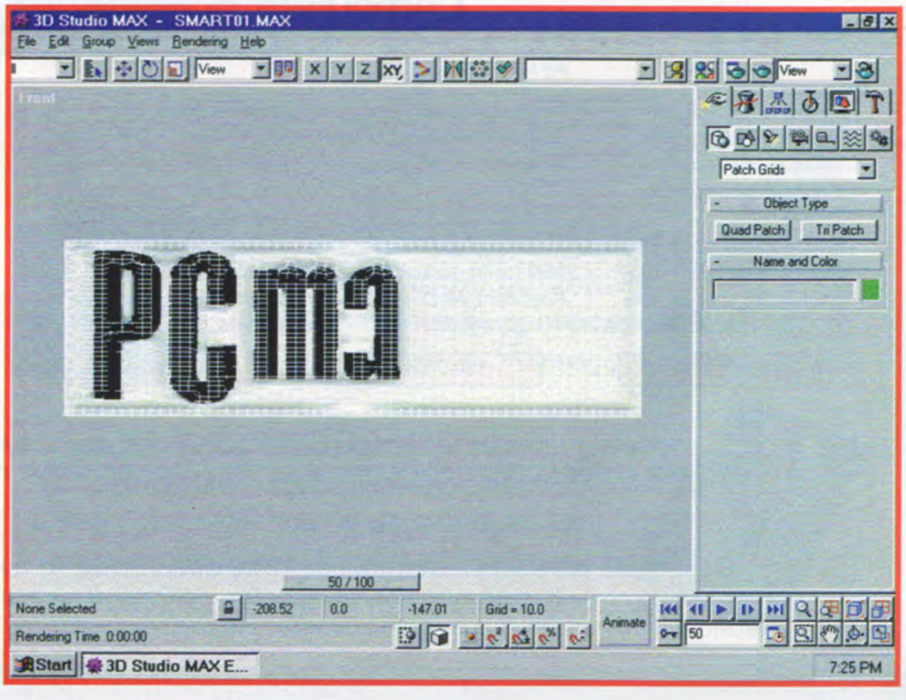
Ακτίνες φωτός και κύματα ενέργειας!

Δεν χωρά αμφιβολία ότι όλοι είδαμε το τρομερό "Independence Day" - εντάξει, από σενάριο και ηθοποιία δεν ήταν τίποτε το σπουδαίο. Από ειδικά εφέ, όμως, ήταν ό,τι καλύτερο είδαμε τον τελευταίο καιρό. Ας προσπαθήσουμε, λοιπόν, να εκμεταλλευτούμε τη δύναμη των εξωγήινων - όχι, βέβαια, για να καταστρέψουμε το αρχηγείο της Microsoft - προκειμένου να δημιουργήσουμε κάτι πιο ουσιαστικό: το λογότυπο του αγαπημένου περιοδικού μας μέσα στο 3D Studio MAX της Kinetix.

του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

Σύμφωνα με το σενάριο του "Independence Day" η σκηνή μας αρχικά περιέχει μία λευκή πλάκα, πάνω στην οποία αρχίζει να πέφτει μία ακτίνα ενέργειας. Η ακτίνα σκαλίζει την πλάκα, ζωγραφίζοντας ένα προς ένα τα γράμματα του "PC Master", ενώ παράλληλα γίνεται κόκκινη και η διαγραφόμενη επιφάνεια. Στο σημείο που η ακτίνα συναντά την πλάκα θα δημιουργήσουμε μία μικρή φλόγα, ενώ για να δώσουμε δραματικό τόνο στη σκηνή δεν θα αποδώσουμε την ακτίνα σαν ένα απλό στατικό κύλινδρο, αλλά θα σχηματίσουμε την εντύπωση ότι αποτελείται από διαδοχικά "κυματοπακέτα" ενέργειας (μόλις διάβαζα ένα βιβλίο κβαντικής φυσικής και μου άρεσε αυτή η έκφραση - θύμιζε λίγο Star Trek...).

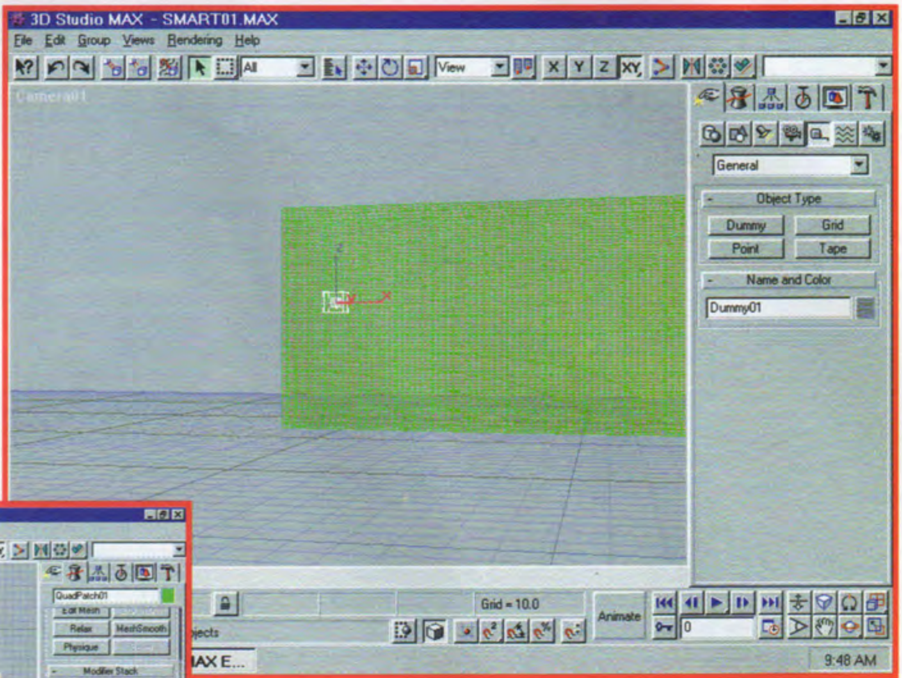
Ξεκινάμε δημιουργώντας στο Paint ή το Photoshop μία σειρά από ασπρόμαυρες εικόνες, στις οποίες εμφανίζονται διαδοχικά τα γράμματα που θα σκαλιστούν πάνω στην πλάκα. Οσο περισσότερα είναι αυτά τα διαδοχικά καρέ τόσο μεγαλύτερη θα είναι η λεπτομέρεια στην τελική εικόνα - πάντως, πενήντα διαφορετικές εικόνες είναι μάλλον αρκετές. Κατόπιν, φτιάχνουμε ένα αρχείο IFL με τα ονόματα των αρχείων που δημιουργήσαμε - θυμίζουμε ότι τα αρχεία IFL είναι, ουσιαστικά, αρχεία κειμένου που σε κάθε γραμμή τους περιέχουν το όνομα της εικόνας που το MAX θα χρησιμοποιεί στο αντίστοιχο καρέ του animation και μπορούν να χρησιμοποιηθούν οπουδήποτε θα χρησιμοποιούσαμε μια απλή εικόνα: ως φόντο της σκηνής, σε ένα υλικό κ.λπ. Το επόμενο βήμα είναι να δημιουργήσουμε ένα αντικείμενο QuadPatch που θα παίξει το ρόλο της πλάκας πάνω στην οποία θα σκαλιστούν τα γράμματα. Γνωρίζοντας τώρα τις διαστάσεις των εικόνων που δημιουργήσαμε, μπορούμε να εισαγάγουμε τα αντίστοιχα μεγέθη και στα αντίστοιχα πεδία κατά τη δημιουργία του QuadPatch. Προς το παρόν αφήνουμε τα υπόλοιπα πεδία ως έχουν για να επανέλθουμε σε αυτά αργότερα. Για τον καλύτερο φωτισμό της σκηνής μας δημιουργούμε και δύο directional lights, τις οποίες τοποθετούμε με τέτοιο τρόπο ώ-

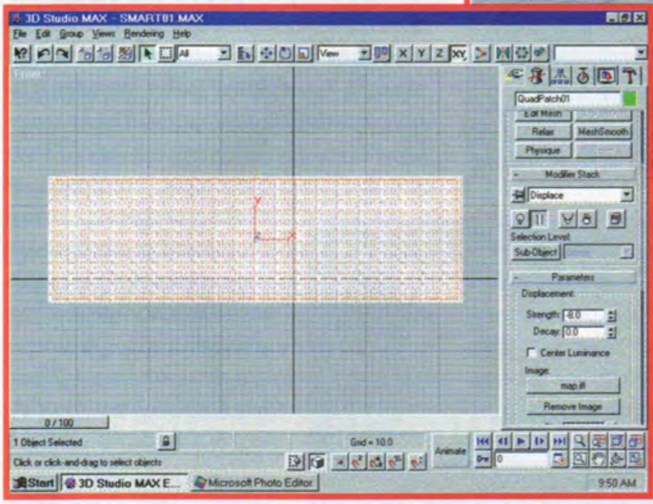


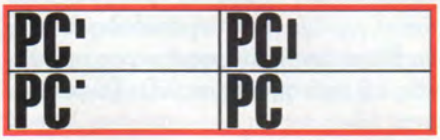
στε να καλύπτουν ολόκληρη την πλάκα. Εδώ πρέπει να προσέξουμε το φως αυτών των δύο φωτεινών πηγών να μην είναι ιδιαίτερα έντονο, διότι έτσι το υλικό της πλάκας και όλο το περιεχόμενο της σκηνής θα φαίνονται μάλλον "ξεπλυμένα".

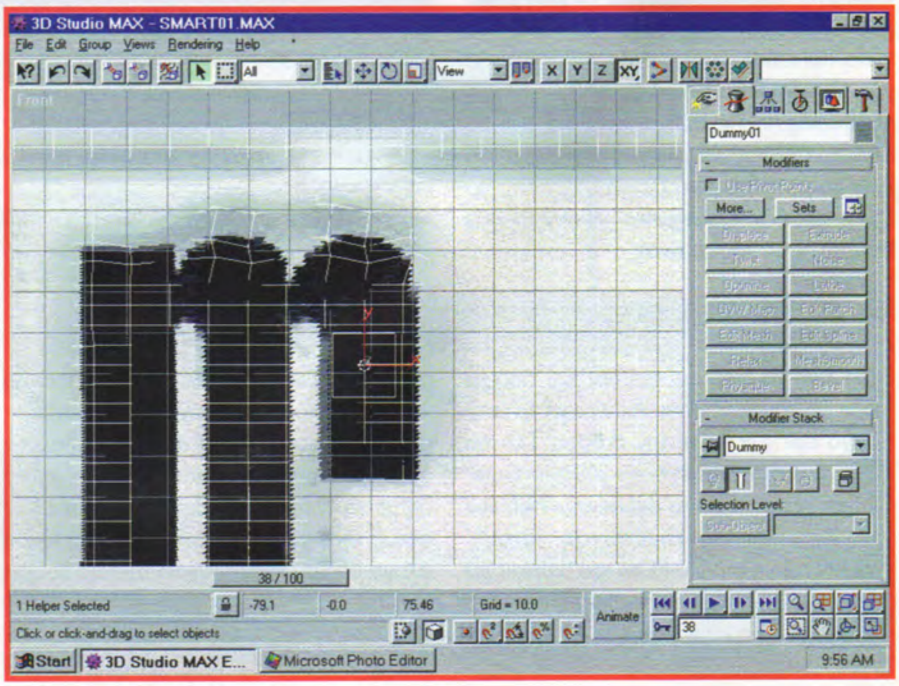
ΣΚΑΛΙΖΟΝΤΑΣ ΤΑ ΑΡΧΙΚΑ ΜΑΣ

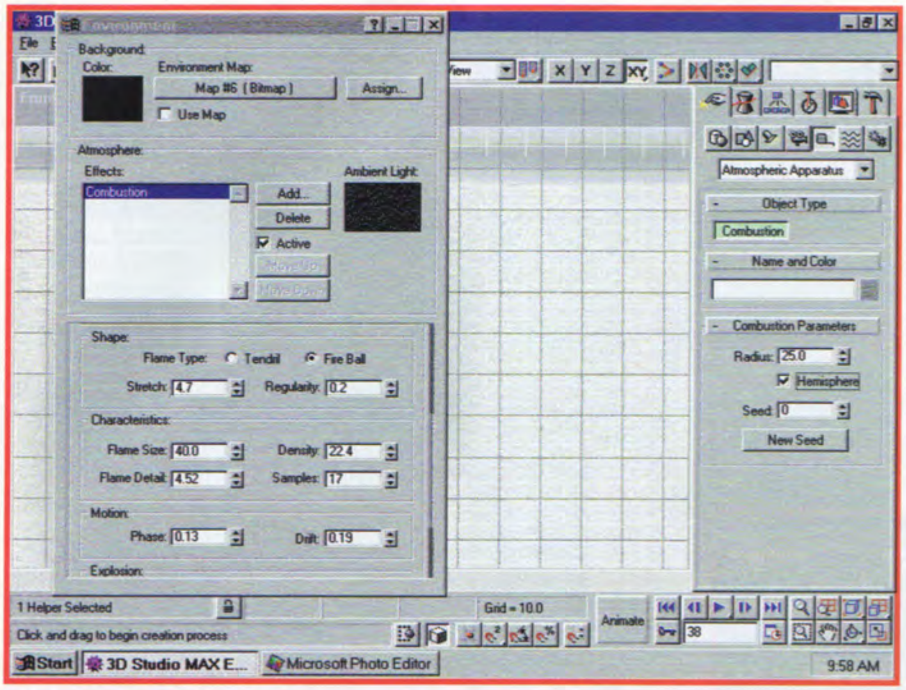
Η "καρδιά" του όλου σεναρίου είναι το σκάλισμα των γραμμάτων πάνω στη λευκή πλάκα. Θα μπορούσαμε να το πετύχουμε αυτό χρησιμοποιώντας τις εικόνες που δημιουργήσαμε ως bump map, όμως κάτι τέτοιο δεν θα έδινε ικανοποιητικά αποτελέσματα σε κοντινά πλάνα, αφού απλώς μιμείται μία όχι επίπεδη επιφάνεια και δεν τη δημιουργεί. Αντί αυτού θα χρησιμοποιήσουμε το Displace modifier. Η διαφορά του από το bump mapping είναι ότι εδώ η εικόνα που επιλέγουμε αλλάζει όχι μόνο την εμφάνιση του αντικειμένου αλλά και τη γεωμετρία του. Ετσι, οι μαύρες περιοχές στις εικόνες θα εμφανιστούν σαν χαραγμένες, ενώ οι λευκές θα παραμείνουν επίπεδες. Διαλέγουμε, λοιπόν, το patch που δημιουργήσαμε, εφαρμόζουμε πρώτα ένα UVW Mapping modifier, αντίστοιχο του apply mapping coordinates του παλιού 3D Studio, και μετά το Displace modifier, επιλέγοντας τη χρησιμοποίηση του υπάρχοντος mapping. Κατόπιν, ανοίγουμε το Materials Editor και δημιουργούμε ένα νέο υλικό με diffuse map, ένα κόκκινο RGB Tint και με μάσκα το αρχείο IFL. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα οι μαύρες περιοχές στην εικόνα μας να χρωματιστούν κόκκινες πάνω στο αντικείμενό μας. Αναθέτουμε το νέο υλικό στο patch και επιλέγοντας το πλήκτρο που αναγράφει το αρχείο IFL, πατάμε το πλήκτρο με τον καρό κύβο πάνω στο toolbar - έτσι σε κάθε καρέ του animation θα έχουμε τη δυνατότητα να βλέπουμε πάνω στην πλάκα και την πρόοδο του σκαλίσματος, κάτι που είναι απαραίτητο για να τοποθετήσουμε στη συνέχεια την ακτίνα μας.











Η ΦΟΝΙΚΗ ΑΚΤΙΝΑ

Το επόμενο βήμα είναι λίγο βαρετό, αλλά θα μας διευκολύνει κατά πολύ στη συνέχεια. Δημιουργούμε ένα dummy αντικείμενο και σε κάθε καρέ το τοποθετούμε στο τέλος της γραμμής που έχει σκαλιστεί μέχρι εκείνο το σημείο - μην ξεχάσετε κατά την τοποθέτηση να έχετε πατημένο το πλήκτρο Animate. Η ιδέα είναι ότι αυτό το dummy αντικείμενο θα μας βοηθήσει να ελέγξουμε χωρίς δυσκολία την κίνηση των υπόλοιπων στοιχείων της σκηνής μας, δηλαδή της φωτιάς και της ακτίνας - αυτός, άλλωστε, είναι και ο λόγος που το τοποθετούμε ακριβώς στο σημείο πρόσπτωσης της ακτίνας πάνω στην πλάκα.





Κατόπιν, δημιουργούμε ένα Combustion apparatus από το Helpers toolbar και από το menu Environment το συνδέουμε με το αντίστοιχο εφέ (αν έχετε την έκδοση 1.0 του MAX που δεν περιέχει το plug-in Combustion, μπορείτε να το βρείτε στο Web site της Kinetix στη διεύθυνση http://www.ktx.com ή στο CD-ROM του βιβλίου 3D Studio MAX f/x που, παρεμπιπτόντως, είναι ό,τι καλύτερο θα βρείτε προς το παρόν για το MAX, εκτός βέβαια από τα άριστα εγχειρίδιά του). Επιλέγουμε να είναι ημισφαίριο και όχι σφαίρα, όπως είναι το προκαθορισμένο, και η μορφή του να είναι fireball. Αν δημιουργήσουμε το apparatus στην ίδια θέση με το dummy στο πρώτο καρέ και δώσουμε την εντολή link από το toolbar, τότε η φλόγα μας θα ακολουθήσει την ίδια πορεία με αυτό.

Με την ίδια λογική και στην ίδια θέση, δημιουργούμε έναν στενόμακρο κώνο που θα παίξει το ρόλο της ακτίνας και δίνουμε και για αυτόν την εντολή link. Στον κώνο αυτό εφαρμόζουμε το UVW Mapping modifier, διαλέγοντας αυτήν τη φορά cylindrical mapping και μικραίνοντας το αντίστοιχο gizmo, ώστε να καλύπτει ένα μικρό μόνο τμήμα του κυλίνδρου.

Για το υλικό το κώνου δημιουργούμε μία ριγέ δίχρωμη εικόνα - μαύρο και κάποιο άλλο χρώμα - καθώς και το περιστραμμένο κατά 180 μοίρες αντίγραφό της. Οπως πριν, δημιουργούμε ένα αρχείο IFL με τις δύο αυτές εικόνες, το οποίο ορίζουμε ως diffuse και opacity map σε ένα νέο υλικό που, με τη σειρά του, αναθέτουμε στον κώνο. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα οι δύο αυτές εικόνες να απεικονίζονται σε διαδοχικά καρέ στον κώνο μας και στο μέγεθος της περιοχής που ορίσαμε με το mapping gizmo, δίνοντας την εντύπωση ότι δεν πρόκειται για ένα συμπαγές αντικείμενο, αλλά για δακτυλίους που προχωράνε προς τα εμπρός - τα πακέτα για τα οποία έγινε λόγος στην αρχή. Οσο μικρότερο θα είναι το μέγεθος του gizmo τόσο μικρότερο θα είναι και το μέγεθος των δακτυλίων που θα φαίνονται στον κώνο.

Τώρα μπορούμε να έχουμε την πρώτη μας δοκιμαστική απόδοση: Η ακτίνα ξεκινά από το αριστερό μέρος της πλάκας και σιγά-σιγά τη σκαλίζει ζωγραφίζοντας πάνω της τα γράμματα των λέξεων "PC Master". Το πρώτο που μπορούμε να κάνουμε για να βελτιώσουμε άμεσα τη σκηνή μας είναι να δημιουργήσουμε μια κάμερα και να συνδέσουμε το target της με το dummy αντικείμενο. Ετσι, η κάμερα θα ακολουθεί την κίνησή του δίνοντας έναν πιο δραματικό τόνο στη σκηνή μας. Για να δείξουμε ακόμα περισσότερο την ενέργεια που μεταφέρει η ακτίνα, αρχικά σημειώνουμε το χρώμα που συνοδεύει το μαύρο στις εικόνες που απεικονίζονται στην ακτίνα μας. Από το menu Rendering/Video Post προσθέτουμε αρχικά ένα scene event - το αντίστοιχο KF scene των προηγούμενων εκδόσεων - και επιλέγουμε το φίλτρο glow. Εδώ υποδεικνύουμε στο MAX να εφαρμόσει αυτό το φίλτρο μόνο στο χρώμα της επι-

λογής μας, δηλαδή στο χρώμα που προαναφέραμε. Θυμίζουμε ότι, αν θέλουμε να σώσουμε την εικόνα που δημιουργείται μέσα από το Video Post, πρέπει να προσθέσουμε στο τέλος της ουράς και ένα Image Output Event, δίνοντας στο MAX το όνομα και τον τύπο του αρχείου στο οποίο θέλουμε να αποθηκεύσουμε το animation που δημιουργήσαμε. Δίνοντας Execute Sequence μπορούμε να δούμε τα αποτελέσματα του κόπου μας. Αλλες βελτιώσεις είναι η προσθήκη ενός αντίστοιχου φόντου, ίσως με κάποια αστέρια να κινούνται ή ένα εφέ έκρηξης. Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας και το MAX θα σας βοηθήσει να την εμφανίσετε στην οθόνη.

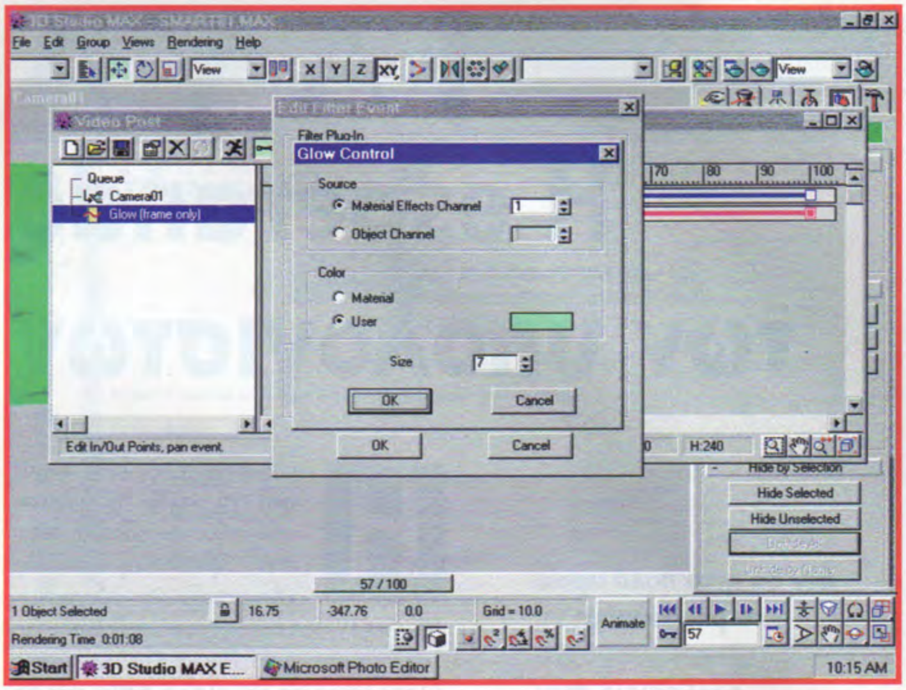
Τώρα, το πιο πιθανό είναι να μη μείνετε ικανοποιημένοι από το σκάλισμα που πετύχαμε με τις προκαθορισμένες παραμέτρους του Displace modifier. Αυτό συμβαίνει γιατί προς το παρόν η πλάκα διαθέτει λίγα faces και έτσι δεν είναι δυνατό το σκάλισμα να αποδοθεί με λεπτομέρεια. Μόλις, λοιπόν, τακτοποιήσουμε όλα τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά της σκηνής (υλικά, φωτισμό, εμψύχωση κ.λπ.), μπορούμε να επιλέξουμε το αντικείμενο Patch και, ανοίγοντας από το menu Modify το Modifier stack, να ξαναγυρίσουμε στο τέλος του και στην εντολή δημιουργίας του Patch. Στο σημείο αυτό μπορούμε να ορίσουμε περισσότερα συνολικά segments για το αντικείμενό μας, δίνοντας έτσι μεγαλύτερη λεπτομέρεια στο σκάλισμα. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι ο χρόνος απόδοσης τώρα θα πολλαπλασιαστεί - μπορούμε, όμως, κάλλιστα να αφήσουμε τον υπολογιστή μας να αποδώσει το AVI αρχείο που θέλουμε και εμείς να ασχοληθούμε με κάτι πιο ενδιαφέρον (για παράδειγμα, κβαντική φυσική). Αυτό που πετύχαμε καθυστερώντας την αύξηση του αριθμού των πλευρών της πλάκας είναι μεγαλύτερη ταχύτητα στην επεξεργασία της και την ανανέωση των παραθύρων της οθόνης.

ΟΜΙΛΕΙΤΕ ΕΛΛΗΝΙΚΑ;

Πριν από κάμποσους μήνες διαβάσαμε σε περιοδικό του χώρου για την πασίγνωστη έννοια της "ψευδοφάνειας". Για όσους δεν διάβασαν το συγκεκριμένο άρθρο του εν λόγω περιοδικού, αναφερόμαστε στο γνωστό μας aliasing, το οποίο βέβαια έχει μεταφραστεί από τη θεωρία επεξεργασίας σήματος ως "αναδίπλωση", πολύ πριν η επιστήμη των υπολογιστών να υιοθετήσει αυτόν τον όρο. Το ευτράπελο αυτό φέρνει στην επιφάνεια το μεγάλο θέμα της μετάφρασης των ξενόγλωσσων όρων στα ελληνικά. Ιδιαίτερα, μάλιστα, σε έναν τομέα που εξελίσσεται τόσο ραγδαία όσο τα graphics και στον οποίο εμφανίζονται νέοι όροι συνεχώς, οι συγχύσεις αλλά και τα χαμόγελα που μπορούν να προκαλέσουν τέτοια παραδείγματα είναι τόσο συχνά όσο και τα άδικα πέναλτι που δίνονται τελευταία.

Σίγουρα αυτό το θέμα σηκώνει πολλή συζήτηση, αλλά έτσι κι αλλιώς κάποιοι "ελληνικοί" όροι - χρησιμοποιώ εισαγωγικά, διότι σε κανένα λεξικό δεν υπάρχει η λέξη ψευδοφάνεια - δεν βοηθούν κανένα να κατανοήσει τον αντίστοιχο αγγλικό. Πάντως, αν έχετε την οποιαδήποτε άποψη επί του θέματος, ξέρετε πού θα μας βρείτε (γράμματα, email, WWW) - και, αν μπορείτε να καταλάβετε τι σημαίνει "εμπλουτισμένη λειτουργία" χωρίς να ανοίξετε λεξικό, μάλλον θα έχετε κάτι να μας πείτε επ' αυτού.

Τέλος πάντων, για να επιστρέψουμε στα δικά μας, οι ανωτέρω ιδέες ήταν ένα δείγμα τού τι μπορεί να κάνει κάποιος με λίγο κόπο στο θαυμάσιο αυτό πακέτο. Αν, μάλιστα, σκεφτείτε την πληθώρα των freeware plugins που ήδη διατίθενται, οι δυνατότητές σας μάλλον επεκτείνονται διαρκώς. Ορεξη να υπάρχει και ελεύθερος χρόνος - όσον αφορά σε εμένα, ξαναγυρίζω στην κβαντική φυσική μου: το spin των ηλεκτρονίων... ■



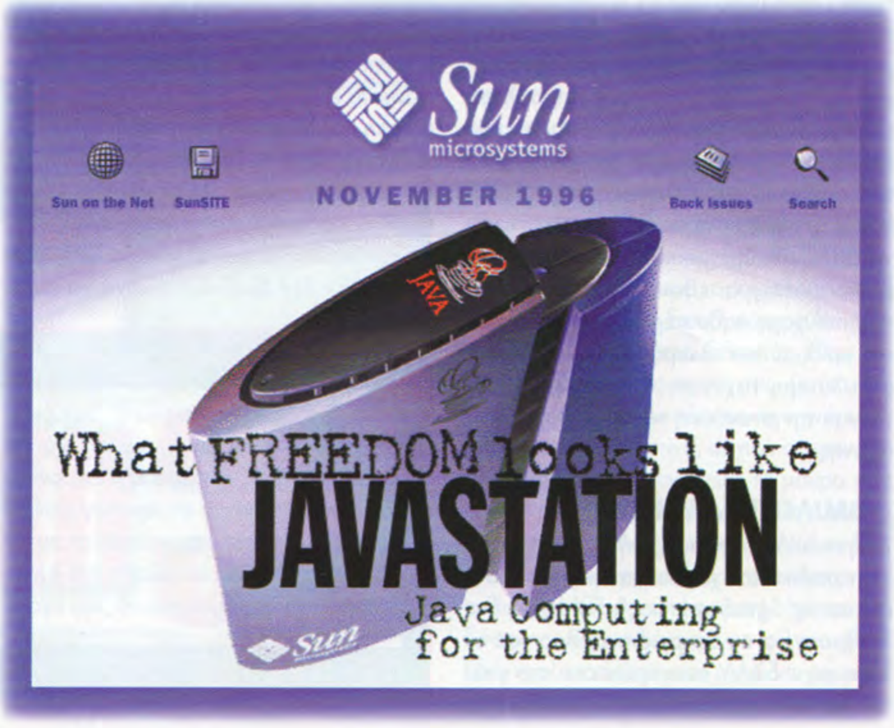
JAVA
Η esperando των υπολογιστών

Δεν θα ήταν πολύ ωραίο να μπορούσαμε να γράψουμε ένα πρόγραμμα στον υπολογιστή μας, το οποίο να τρέχει άψογα σε όλους τους υπόλοιπους υπολογιστές, χωρίς να πονοκεφαλιάζουμε για συμβατότητες και επιδόσεις; Ή, ακόμα, να εμπλουτίσουμε τη Web σελίδα μας με multimedia υλικό που να ανταποκρίνεται και να αντιδρά στις ενέργειες όσων την επισκέπτονται; Με την Java και τα δύο αυτά όνειρα είναι εφικτά και, μάλιστα, χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια για όποιον δεν θέλει να ασχοληθεί ιδιαίτερα με τον προγραμματισμό. Η Java είναι για όλους και για όλα!

του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

Η όλη ιστορία της Java άρχισε από ένα project της Sun που αφορούσε σε κάποιες "έξυπνες" τηλεοπτικές συσκευές, κάτι μεταξύ των σύγχρονων Internet TVs και του γνωστού ανέκδοτου για τον υπολογιστή-καφετιέρα. Η γλώσσα που υλοποιήθηκε για τον έλεγχο αυτών των συσκευών αρχικά ονομαζόταν Oak. Οταν, όμως, οι τεχνικοί της Sun πληροφορήθηκαν ότι αυτό ήταν το όνομα μίας ήδη υπάρχουσας γλώσσας, επιδόθηκαν στην αναζήτηση νέου ονόματος. Τελικά, έπειτα από μία επιδρομή σε γειτονική καφετερία, οι "νονοί" κατέληξαν στο όνομα Java, μια συνηθισμένη αμερικανική έκφραση για το παραδοσιακά αγαπημένο αφέψημα των προγραμματιστών - εξ ου και τα φλιτζάνια καφέ που είναι ένα συνηθισμένο θέαμα σε βιβλία και sites σχετικά με το αντικείμενο.

Με μια πρώτη ματιά, η Java έχει δύο πολύ μεγάλα πλεονεκτήματα, εξαρχής εμφανή: το όνομά της είναι ανθρώπινο, όχι μονοσύλλαβο όπως της C, και, επιπλέον, δεν φέρει πουθενά το πρόθεμα "Visual". Το πρώτο σημαίνει ότι μπορούμε να υλοποιήσουμε ακόμα και τις πιο δύσκολες και απαιτητικές εφαρμογές, χωρίς να χρειαστεί να καταπιαστούμε με τους παντοδύναμους - εξ ου και μισητούς! - δείκτες (ξέρετε, εκείνα τα περίεργα αστεράκια...) και το δεύτερο ότι μπορούμε πια να κάνουμε λόγο για μία παγκόσμια πλατφόρμα προγραμματισμού, χωρίς εξαιρέσεις και συμβιβασμούς. Κάτι τέτοιο χωρίς την Java άγγιζε τα όρια της φαντασίας. Το να χρησιμοποιήσει κάποιος ένα πακέτο σχεδιασμένο, λόγου χάρη για PC, σε έναν υπολογιστή, έστω της DEC, θα απαιτούσε νέα μετάφραση του πηγαίου κώδικα, κάτι βέβαια που δεν μπορεί να γίνει σε εμπορικό επίπεδο. Ακόμα, όμως, και αν αυτός ο κώδικας ήταν διαθέσιμος, η συντριπτική πλειοψηφία των προγραμμάτων θα χρειαζόταν και εσωτερικές αλλαγές ακόμα και στη σχε-

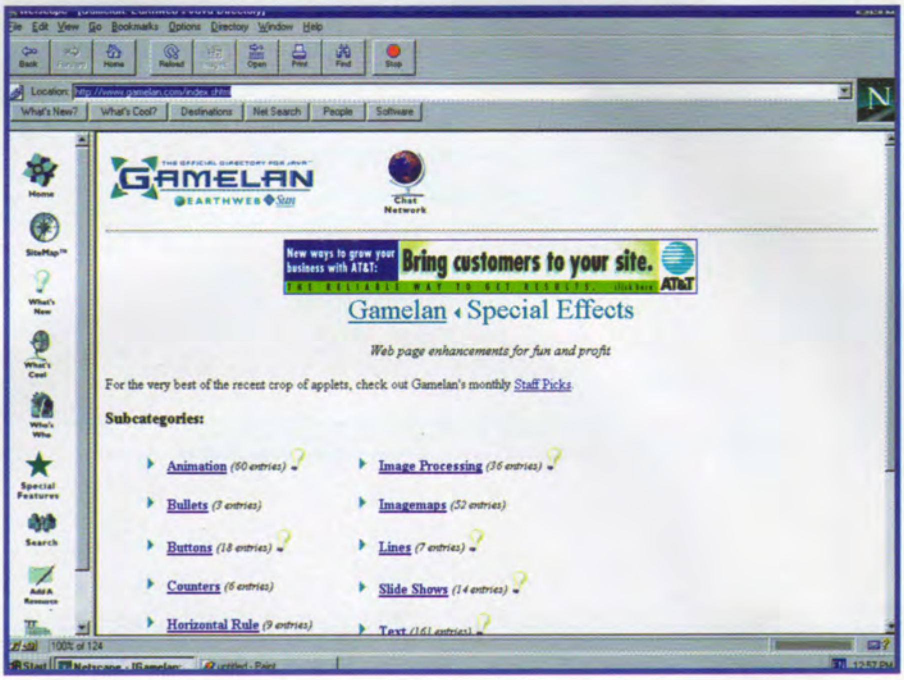


διασή τους, αφού κάθε πλατφόρμα και περιβάλλον προγραμματισμού έχει συνήθως τις δικές του ιδιοτροπίες.

Παράδειγμα αυτών των προβλημάτων αποτελεί το 3D Studio MAX, που αρχικά ήταν σχεδιασμένο για υπολογιστές με επεξεργαστές της Intel. Προκειμένου οι χρήστες να μπορέσουν να εκμεταλλευτούν την "κτηνώδη" δύναμη αυτών των μηχανημάτων, έγινε προσπάθεια να ξαναμεταφραστεί για μηχανές της DEC που τρέχουν Windows NT. Τελικά, όμως, για λόγους που δεν έγιναν γνωστοί, η μεταφορά δεν κατέστη αρκετά επιτυχημένη και σύντομα η ιδέα εγκαταλείφθηκε - βέβαια, αν όλα είχαν γίνει σε Java...

Ενα άλλο πλεονέκτημα, που όμως μάλλον δεν ενθουσιάζει ιδιαίτερα τις εταιρίες λογισμικού, είναι το ότι τα προγράμματα σε Java μεταφέρονται συνήθως μέσω του Web από κάποιον κεντρικό υπολογιστή και τρέχουν αυτόνομα στον δικό μας. Αυτό σημαίνει ότι, για να χρησιμοποιήσουμε μια νέα έκδοση ενός Java προγράμματος, αρκεί να επισκεφθούμε την αντίστοιχη σελίδα και να κατεβάσουμε τα ανανεωμένα αρχεία. Ετσι, δεν υπάρχει ανάγκη για νέα εγκατάσταση ή δισκέτες αναβάθμισης, που συχνά περιέχουν απλώς λειτουργίες οι οποίες ενώ θα έπρεπε να είναι ενσωματωμένες στην αρχική έκδοση, προωθούνται ως ένα νέο πακέτο.

Πώς, όμως, καταφέρνουν και λειτουργούν όλα αυτά; Η διαδικασία υλοποίησης ενός προγράμματος Java ακολουθεί κάποια συγκεκριμένα γενικά βήματα. Αρχικά, ο κώδικας που γράφεται είναι κοινός σε κάθε περιβάλλον και υπολογιστή. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε να ξεκινήσουμε το πρόγραμμά μας στα Windows 95 που έχουμε εγκαταστήσει στον 486 στο σπίτι, να το τεστάρουμε στον Pentium Pro στη δουλειά και το ίδιο πρόγραμμα να δουλεύει και στο Silicon Graphics μηχάνημα που έχει ο γείτονας για να παίζει πασιέντσες (λέμε τώρα...). Για να καταστεί κάτι τέτοιο εφικτό, ο κώδικάς μας μεταφράζεται σε bytecode (ένα είδος κώδικα εκτελέσιμου από οποιονδήποτε υπολογιστή), σε ακριβώς αυτό δηλαδή που μεταφέρεται στον υπολογιστή μας όταν βρισκόμαστε σε μια σελίδα που περιέχει ένα πρόγραμμα Java, το λεγόμενο applet. Οταν ολοκληρωθεί η εν λόγω μεταφορά, η εκτέλεση του κώδικα πραγματοποιείται από ένα άλλο πρόγραμμα ονόματι Virtual Machine



(VM). Από το όνομα και μόνο καθίσταται εμφανής η όλη φιλοσοφία της Java: Κάθε πρόγραμμα δεν είναι γραμμένο για κάποιο συγκεκριμένο τύπο υπολογιστή ή λειτουργικού, αλλά για τη VM που με τη σειρά της είναι ξεχωριστή για κάθε τέτοιον τύπο. Ετσι, δεν ενδιαφέρει το χρήστη το σε ποιον υπολογιστή υλοποιήθηκε το πρόγραμμα, αφού η VM αναλαμβάνει την εκτέλεσή του.

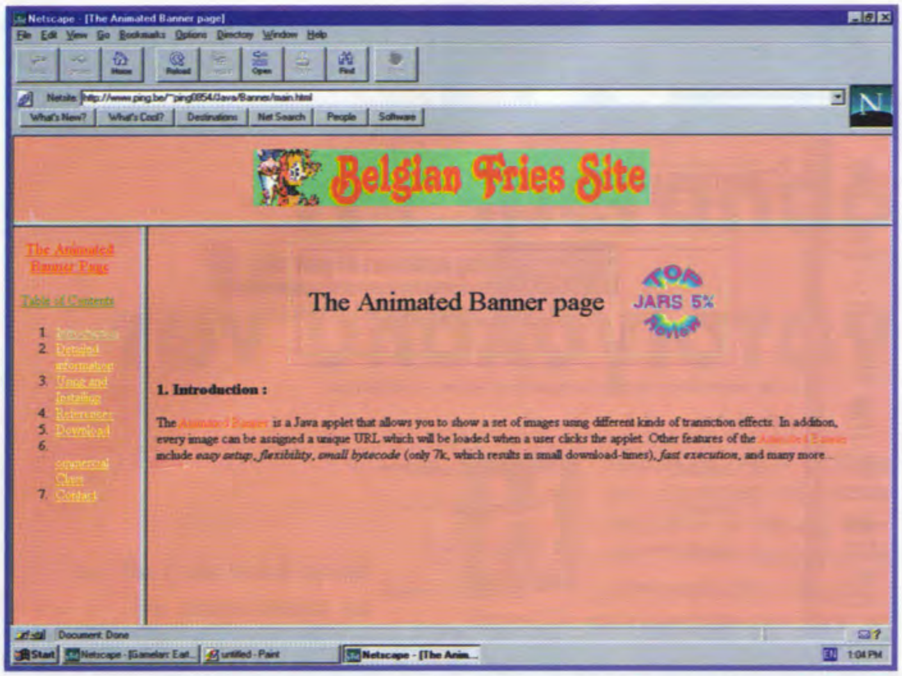
Στην απλούστερη μορφή της, η VM είναι ενσωματωμένη στον Web browser που χρησιμοποιούμε είτε από την αρχή είτε σε μορφή plug-in. Ετσι, μόλις ολοκληρωθεί η μεταφορά του bytecode, αρχίζει η εκτέλεση του applet. Σε άλλες περιπτώσεις, όπως όταν δημιουργούμε ένα τέτοιο πρόγραμμα, είναι πιο βολικό να χρησιμοποιούμε τη VM σε ξεχωριστή μορφή, σε ένα πρόγραμμα δηλαδή που το μόνο που κάνει είναι να τρέχει τα applets (appletviewer). Οι εφαρμογές αυτές μπορεί να είναι κάποιο απλό multimedia υλικό που ήταν δύσκολο ή και αδύνατο να παρουσιαστεί με απλό HTML κώδικα, όπως κινούμενες ή εναλλασσόμενες εικόνες, ή user interfaces, ή ακόμα και κάποιο παιχνίδι για έναν ή πολλούς παίκτες.

Ενα ακόμα σημαντικό στοιχείο είναι ότι αυτές οι εφαρμογές έχουν την ίδια εμφάνιση με οποιοδήποτε πρόγραμμα γραμμένο στον υπολογιστή όπου τρέχουν. Ετσι, ένα applet που τρέχει σε έναν Mac θα φαίνεται όπως όλα τα υπόλοιπα προγράμματα για Mac, ακόμα και στο user interface του, ενώ αυτό που τρέχει σε Windows 95 θα έχει την ίδια εμφάνιση και ανάρμοστη συμπεριφορά με κάθε άλλο πρόγραμμα για το περιβάλλον αυτό.

ΣΤΑ ΠΙΟ ΒΑΘΙΑ

Εξερευνώντας την Java, βλέπουμε από πιο κοντά τα πλεονεκτήματά της: Ξεκινώντας από τον WWW, το να συμπεριλάβει κάποιος στη σελίδα του κάτι πιο ενδιαφέρον από ό,τι του πρόσφερε η HTML απαιτούσε προγραμματισμό σε CGI, κάτι το συχνά δύσκολο για τους αμύητους. Με λίγες γραμμές κώδικα μπορούμε να φτιάξουμε, για παράδειγμα, ένα slide show από εικόνες στη σελίδα μας. Τέτοια applets είναι συνήθως δυνατό να προσαρμοστούν πλήρως στις απαιτήσεις του χρήστη με λίγες γραμμές HTML κώδικα.

Εκτός από εικόνες, το multimedia υλικό μπορεί να είναι animation, video ή ήχος, κάτι που απαιτούσε plug-ins για υλοποίηση σε HTML. Εκτός αυτού, ο χρήστης του applet μπορεί να συνδεθεί με τον υπολογιστή όπου αυτό είναι εγκαταστημένο και να το τρέξει παράλληλα με κάποιον άλλο χρήστη που ενδεχομένως να βρίσκεται στην άλλη άκρη της Γης. Με τον τρόπο αυτόν μπορούν να οργανωθούν παρτίδες τάβλι ή σκάκι μεταξύ ανθρώπων που δεν έχουν ιδωθεί ποτέ τους



και, όμως, να εξελίσσονται σαν οι αντίπαλοι να βρίσκονται ο ένας απέναντι στον άλλο.

Το θετικό εδώ είναι ότι, όπως σε όλες τις σύγχρονες γλώσσες προγραμματισμού, τα πιο συνηθισμένα τμήματα ενός προγράμματος είναι ήδη διαθέσιμα και έτσι η προσπάθεια του προγραμματιστή διευκολύνεται τα μέγιστα. Σε αυτό συμβάλλει τόσο η δομή όσο και η λογική της Java ως γλώσσας, καθώς στηρίζεται στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό, γεγονός που σημαίνει ότι ολόκληρες διαδικασίες μπορούν να ενσωματωθούν σε κλάσεις και να χρησιμοποιηθούν από οποιονδήποτε προγραμματιστή με διαφανή τρόπο. Επιπλέον, αν χρειαζόμαστε ένα υποσύνολο ή μια επέκταση κάποιας υπάρχουσας κλάσης, οι μηχανισμοί της κληρονομικότητας και των υποτύπων μπορούν να μας το εξασφαλίσουν με ελάχιστο κόπο. Εξάλλου, μπορούμε να εκμεταλλευτούμε στο έπακρο τις δυνατότητες των σύγχρονων λειτουργικών συστημάτων για πολυεπεξεργασία, μια που η Java είναι multithreaded, υποστηρίζει δηλαδή την ταυτόχρονη εκτέλεση περισσότερων από μία διεργασιών στον ίδιο επεξεργαστή. Μάλιστα, αν κάποια στιγμή δημιουργηθεί ένας νέος, ταχύτερος επεξεργαστής με περισσότερες δυνατότητες, τα προγράμματα σε Java θα είναι μάλλον τα μόνα που δεν θα απαιτήσουν παρά ελάχιστη συντήρηση - το μόνο που θα χρειαστεί θα είναι μία νέα VM που θα εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες ενός τέτοιου επεξεργαστή.

ΚΛΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Μιλώντας για κλάσεις, κάποιος μπορεί να φέρει στη μνήμη του εφιάλτες από το παρελθόν και τα μάτια του να κάνουν αστεράκια... Σε γλώσσες όπως η C ή η C++, κάθε αναφορά στη μνήμη ή σε ένα αντικείμενο γινόταν μέσα από τους αντίστοιχους δείκτες που αναφέρονταν στα εν λόγω αντικείμενα. Αν ο προγραμματιστής δεν είναι έμπειρος και προσεκτικός, εύκολα μπορεί να χρησιμοποιήσει έναν δείκτη που δείχνει σε λανθασμένη περιοχή της μνήμης με απρόβλεπτα και συνήθως καταστροφικά αποτελέσματα. Η Java αναλαμβάνει δυναμικά τη παραχώρηση μνήμης στα αντικείμενα του προγράμματος και φροντίζει και για την απελευθέρωση του χώρου που αυτά δεσμεύουν, όταν έρθει η ώρα να καταστραφούν.

Η τελευταία διαδικασία, γνωστή ως garbage collection, απαιτεί σε άλλες γλώσσες την επέμβαση του προγραμματιστή, με τους κινδύνους που αναφέραμε, ή αν αυτός την αγνοήσει, μπορεί να γεμίσει την πολύτιμη μνήμη του υπολογιστή μας με άχρηστα δεδομένα. Με την αυτόματη, λοιπόν, συλλογή των σκουπιδιών της μνήμης, όπου αυτή είναι δυνατή, ένα πρόγραμμα Java μπορεί να χρησιμοποιήσει ακριβώς το ποσό της μνήμης που χρειάζονται τα αντικείμενα και οι μέθοδοι που χρησιμοποιεί. Ενα μικρό πρόβλημα εντοπίζεται σε λειτουργικά που δεν αποδεσμεύουν δυναμικά τη μνήμη (π.χ. το UNIX). Ούτως ή άλλως, όμως, τα περισσότερα workstations έχουν αρκετή μνήμη για τις πιο συνηθισμένες εφαρμογές.

Η ΑΛΛΗ ΠΛΕΥΡΑ

Αφού, λοιπόν, είναι όλα τόσο ρόδινα για την Java, ποιοι και για ποιον λόγο επιμένουν στις υπάρχουσες γλώσσες προγραμματισμού; Μια πρώτη απάντηση είναι η Microsoft που, ως συνήθως, όταν βλέπει μια πολύ καλή ιδέα να ξεκινά έξω από αυτήν, είτε τη θάβει είτε την ανταγωνίζεται με όλες τις δυνάμεις της. Η "απάντηση", λοιπόν, της Microsoft είναι η τεχνολογία ActiveX, η οποία προωθείται από τη δημιουργό εταιρία ως η πλέον ολοκληρωμένη σειρά βιβλιοθηκών για εφαρμογές στον Web. Προς το παρόν, βέβαια, αυτές οι βιβλιοθήκες αφορούν μόνο στον μαγικό κόσμο των Windows και, βέβαια, συνεργάζονται άψογα μόνο με τις Visual γλώσσες (αμφέβαλλε κανείς;).

Αλλες αδυναμίες της Java σχετίζονται με τη δομή της ή είναι αποτέλεσμα του τρόπου λειτουργίας της. Η κυριότερη είναι η ταχύτητα, αφού ένα συνηθισμένο πρόγραμμα σε C τρέχει τουλάχιστον δέκα φορές πιο γρήγορα από ένα σε Java. Βέβαια, αυτό είναι κάτι που θα έπρεπε να το περιμένουμε, καθώς ο bytecode δεν μπορεί να υποστεί καμία βελτιστοποίηση όντας άγνωστος ο τύπος του μηχανήματος όπου θα τρέξει το applet. Βέβαια, είναι δυνατό να προσθέσουμε στον κώδικα εντολές ειδικές για κάποια πλατφόρμα, αλλά αυτό θα ήταν αντίθετο στην όλη ιδέα της μεταφερτότητας. Πάντως, οι τελευταίες εκδόσεις των VMs και οι JIT μεταφραστές Java μπορεί να κλείσουν σημαντικά αυτό το κενό.

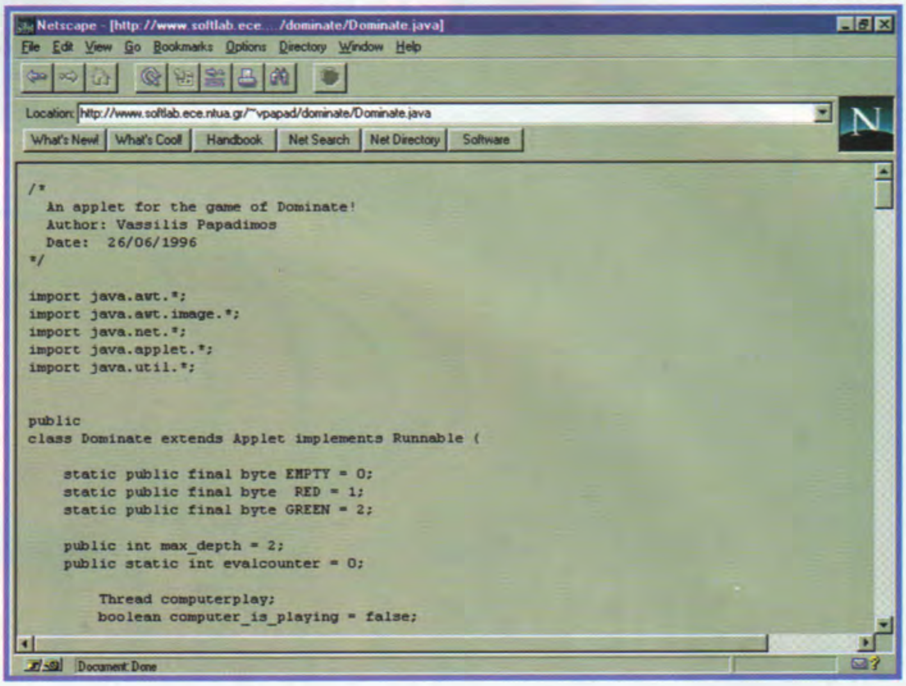
Οι JIT (Just In Time) μεταφραστές λειτουργούν μέχρι ενός σημείου όπως οι συνηθισμένοι μεταφραστές Java, αλλά αντί να ξαναμεταφράζουν τον κώδικα που αφορά στην πλατφόρμα όπου τρέχει το applet, το κρατούν σε ένα είδος cache. Πάντως, αρκετές φορές η επιβάρυνση σε χρόνο και μνήμη δεν αξίζει τον κόπο.

Το δεύτερο μεγάλο μειονέκτημα έχει σχέση με το περιβάλλον του Web, στο οποίο τρέχουν τα περισσότερα applets. Φαντα-

στείτε ένα αθώο applet να καταφθάνει στον υπολογιστή σας και χωρίς να το καταλάβετε, να σβήνει τα περιεχόμενα του σκληρού δίσκου ή, χειρότερα, να καταγράφει τα προγράμματα που είναι εγκατεστημένα σε αυτόν. Κάτι τέτοιο θα σήμαινε το τέλος της Java και, συνεπώς, απαγορεύεται από τη σχεδίασή της. Αυτό σημαίνει ότι το applet δεν μπορεί να γράψει δεδομένα τοπικά και έτσι δεν θυμάται τίποτα από όσα του είχατε πει την προηγούμενη φορά που το χρησιμοποιήσατε. Ακόμα, τα applets δεν μπορούν να ξεκινήσουν σύνδεση με οποιονδήποτε άλλο υπολογιστή, εκτός από αυτόν στον οποίο βρίσκονται αρχικά (server). Κατά συνέπεια, προκειμένου να υλοποιηθεί ένα multiplayer παιχνίδι, πρέπει όλοι οι χρήστες να συνδεθούν με έναν κεντρικό υπολογιστή, αφού δεν είναι δυνατό να συνδεθούν μεταξύ τους. Εκτός αυτού, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ακόμα και ένα μικρό κομμάτι bytecode πρέπει να περάσει πρωτίστως από τις γραμμές του τοπικού δικτύου ή, ακόμα χειρότερα, από τις τηλεφωνικές γραμμές, καθιστώντας την προσπέλαση φορτωμένων σελίδων μη πρακτική.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ JAVA

Τον τελευταίο καιρό, κάθε βιβλίο ή άρθρο που αφορά στην Java φαίνεται να τελειώνει με έναν τέτοιο τίτλο. Το αγαπημένο σας περιοδικό δεν θα μπορούσε να ξεφύγει από αυτήν την παράδοση...



Αν, λοιπόν, όλα τα προαναφερόμενα γίνονται στην πρώτη έκδοση της Java, είναι εύκολο κάποιος να φανταστεί το μέλλον. Η πιο σημαντική, ίσως, είδηση που περιμένουμε είναι η καθιέρωση των Java chips: Αφού όλη η εκτέλεση του applet γίνεται από ένα άλλο πρόγραμμα, γιατί να μην υλοποιήσουμε τη VM σε hardware, καθιστώντας την ασύγκριτα πιο γρήγορη.

Αυτή η ιδέα (picojava) ανήκει και αυτή τη φορά στη Sun και, μολονότι βρίσκεται ακόμα σε πειραματικό στάδιο, σημειώνει εντυπωσιακές επιδόσεις. Ετσι, ένα πρόγραμμα ray tracing 3.500 γραμμών κώδικα σε 32 κλάσεις εκτελέστηκε σε 174 sec. σε έναν Pentium 166 με έναν απλό μεταφραστή Java, ενώ σε μόλις 13 sec. από το picojava, χωρίς να χρειαστεί garbage collection, αφού η μνήμη που απαιτούνταν ήταν διαθέσιμη.

Μια παρόμοια ιδέα είναι η χρησιμοποίηση ενός "έξυπνου" cache για τον κώδικα που κρατά στη μνήμη το μεταφρασμένο σε τοπικές εντολές bytecode και μεταφράζει μόνο τις νέες εντολές κάθε φορά. Αν το cache γεμίσει, οι παλιές εντολές κρατώνται σε ένα δευτερεύον cache κι έτσι, αν ξαναχρειαστούν, μεταφέρονται και εκτελούνται χωρίς μετάφραση. Στο αμιγώς προγραμματιστικό επίπεδο, η ενσωμάτωση ρουτινών C σε προγράμματα Java και, αντίστροφα, η καθιέρωση ολοκληρωμένων περιβαλλόντων προγραμματισμού, όπως το Symantec Cafe, κάνουν τη δουλειά κάθε προγραμματιστή ευκολότερη. Μια που η Java είναι και τζάμπα (δεν μπόρεσα να αποφύγω αυτό το απαίσιο λογοπαίγνιο), μπορείτε αμέσως να αρχίσετε τους πειραματισμούς. Μελετήστε τις ιδέες που υπάρχουν στον Web και γεμίστε τις σελίδες σας με εντυπωσιακό περιεχόμενο.

Πιείτε έναν καφέ στην υγειά της Java! ■

JAVA SITES

Το official Java Site:
http://www.javasoft.com

Μερικοί από τους πιο πλήρεις οδηγούς:
http://www.gamelan.com
http://www.greyassoc.com
http://www.jars.com

Παραδείγματα applets:
http://www.conveyor.com/ticker-tape.html

Scrolling κείμενο σε μορφή φωτεινού πίνακα:
http://reality.sgi.com/employees/mark/piano/

Επίδειξη δυνατοτήτων ήχου:
http://www.fa.indiana.edu/~gulbran/sideshow.html

Slideshow με εικόνες και εφέ μετάβασης:
http://www-und.ida.liu.se/~d94nilhe/java/applets/html

Ενα ρολόι σε Java:
http://www.softlab.ece.ntua.gr/~vpapad

Παίξτε Dominate με τον υπολογιστή - τεχνητή νοημοσύνη χωρίς ούτε έναν pointer

Περιβάλλοντα προγραμματισμού:
http://cafe.symantec.com/
http://insurenetUSA.com/javaIDE.html
http://www.coastside.net/stratum

Μια φορά κι έναν καιρό, οι φυλές των Orions και των Antarans συνυπήρχαν αρμονικά στο γαλαξία. Πολλές φορές οι θρύλοι που τις συνόδευαν μιλούσαν με υπερβολές για τα επιτεύγματά τους, όμως είναι πράγματι αλήθεια πως και οι δύο φυλές κυριαρχούσαν, τόσο σε ισχύ όσο και σε τεχνολογική πρόοδο. Οπως μας διδάσκει η ιστορία, σε αυτές τις περιπτώσεις η σύγκρουση είναι κάτι παραπάνω από αναπόφευκτη. Ο πόλεμος ανάμεσα στους Orions και τους Antarans έληξε με νικητές τους πρώτους, οι οποίοι στη συνέχεια αποφάσισαν, αντί να αφανίσουν ολοκληρωτικά τους αντιπάλους τους, να τους "φυλακίσουν" σε μια μικροσκοπική χωροχρονική διάσταση. Τελικά, χωρίς κανείς να καταλάβει πώς και γιατί, οι Antarans εξαφανίστηκαν εντελώς από τη διάσταση αυτή. Το περίεργο είναι πως, κάποια στιγμή μετά το τέλος του πολέμου, η φυλή των Orions χάθηκε κι αυτή και μάλιστα χωρίς να αφήσει ίχνη, αφήνοντας έναν και μοναδικό φύλακα να προστατεύει την περιοχή όπου κάποτε ευημερούσαν. Τι να

ΕΤΑΙΡΙΑ
Microprose
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΤΥΠΟΣ
Turn-based Space Strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



απέγιναν, άραγε; Αλλά και οι Antarans έφυγαν για πάντα ή επιφυλάσσουν εκπλήξεις για το μέλλον;

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Το Battle at Antares είναι, όπως και ο προκάτοχός του, ένα strategy game που εκτυλίσσεται στο διάστημα, αρκετές χιλιάδες χρόνια μπροστά από την εποχή μας, καλώντας τον παίκτη να ηγηθεί μίας από τις

Δύσκολα μπορεί να υπολογίσει κάποιος πόσα μηνύματα γράφτηκαν στα strategy newsgroups του Usenet μέσα στο 1996 για το Master of Orion II. Πρόκειται πράγματι για ένα παιχνίδι που όλοι οι gamers ανέμεναν ως "μάννα εξ ουρανού" εδώ και σχεδόν ένα χρόνο, αφού η Microprose συνεχώς μετέθετε την τελική ημερομηνία κυκλοφορίας του, φθάνοντας την αγωνία στο κατακόρυφο. Να, λοιπόν, που η στιγμή που όλοι περιμένατε έγινε επιτέλους πραγματικότητα.
Η συνέχεια του θρυλικού Master of Orion, με τίτλο Battle at Antares, είναι πλέον εδώ, έτοιμη να σας μεταφέρει για μια ακόμα φορά στο μακρινό σύμπαν των Orions και των Antarans, σε μια άγνωστη διάσταση του χωροχρόνου, εκεί όπου "no man has gone before"...

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, the Guardian of Balance



13 συνολικά φυλές του γαλαξία (τρεις περισσότερες από το πρώτο Master of Orion), εξερευνώντας το διάστημα, αποικίζοντας νέους πλανήτες, αναπτύσσοντας την τεχνολογία και την επιστήμη και πολεμώντας εναντίον των άλλων φυλών με σκοπό την επικυριαρχία σε ολόκληρο το γαλαξία.

Τρεις είναι οι τρόποι με τους οποίους μπορείτε να κερδίσετε στο Battle at Antares. Ο πρώτος από αυτούς είναι η κατάκτηση ή η



εξολόθρευση όλων των υπόλοιπων φυλών. Ο δεύτερος τρόπος είναι να νικήσετε τους Antarans, κάτι που βέβαια προϋποθέτει σημαντική εμπειρία στο παιχνίδι, αφού θα πρέπει πρώτα να έχετε την κατάλληλη τεχνολογία ώστε να είστε ικανοί να κατασκευάσετε μία Dimensional Gate, απαραίτητη για να φτάσετε στον κόσμο τους. Κερδίζοντας στη μάχη τους Antarans, όλες οι υπόλοιπες φυλές αναγνωρίζουν αμέσως την απόλυτη κυριαρχία σας, οπότε είστε και ο νικητής του παιχνιδιού. Τέλος, για να επιβληθείτε με τον τρίτο και τελευταίο τρόπο, πρέπει να κερδίσετε τις εκλογές στο Γαλαξιακό Συμβούλιο. Οταν σχεδόν ολόκληρος ο γαλαξίας έχει αποικιστεί και η απειλή του πολέμου αρχίζει να γίνεται κατά συνέπεια πιο έντονη, οι φυλές δημιουργούν το Γαλαξιακό Συμβούλιο (κάτι ανάλογο με τον σημερινό ΟΗΕ), με σκοπό την αποφυγή συγκρούσεων και την επιβολή ειρηνικών διαδικασιών για την επίλυση των διαφορών. Οι ηγέτες των φυλών συγκεντρώνονται και ψηφίζουν για αυτόν που θα ηγηθεί του Γαλαξιακού Συμβουλίου, οπότε, αν βέβαια διαθέτετε αρκετή ισχύ και οι ικανότητές σας στον διπλωματικό τομέα είναι αναπτυγμένες, μπορείτε να διεκδικήσετε και εσείς με αξιώσεις τη θέση αυτή, νικώντας και στην περίπτωση αυτή στο παιχνίδι.



Το τελικό σκορ που θα επιτύχετε εξαρτάται από διάφορους παράγοντες, όπως το πόσο γρήγορα φθάσατε στην τελική νίκη, το



μέγεθος του γαλαξία, τις τεχνολογίες που έχετε αναπτύξει, τις φυλές που έχετε εξαφανίσει ολοκληρωτικά και το συνολικό μέγεθος του πληθυσμού που έχετε υπό τον έλεγχό σας. Πολλά είναι τα bonuses για τη φυλή που θα νικήσει τον Orion Guardian, αλλά και για αυτήν που θα κερδίσει τους Antarans στον Antares. Αρχίζοντας το παιχνίδι, καλείστε να παραμετροποιήσετε ορισμένες επιλογές που είναι ιδιαίτερα σημαντικές για τη συνέχεια. Καταρχήν, υπάρχουν τα επίπεδα δυσκολίας, πέντε τον αριθμό, τα οποία κυμαίνονται από το "tutor" μέχρι το "impossible" που θα λέγαμε ότι... κυριολεκτεί! Αλλη μια σημαντική επιλογή αφορά στο μέγεθος του γαλαξία στον οποίο θα διαδραματιστεί το παιχνίδι. Σε ένα μικρό γαλαξία, θα έρθετε γρήγορα σε επαφή με τις άλλες φυλές, ενώ ο ανταγωνισμός θα είναι φυσικά πιο έντονος για τον περιορισμένο αριθμό των διαθέσιμων resources. Αντίθετα, σε μεγάλους γαλαξίες έχετε περισσότερο χώρο και χρόνο για να κινηθείτε και να αναπτυχθείτε προτού οι αντίπαλοι σας πλησιάσουν για να διαταράξουν τη "συμπαντική μοναξιά" σας.



Ενας επιπλέον παράγοντας που παίζει το ρόλο του στο Battle at Antares είναι η ηλικία του γαλαξία. Οι νέοι γαλαξίες είναι ακατοίκητοι και χωρίς πολλούς πλανήτες, ταυτόχρονα όμως είναι πλούσιοι σε φυσικούς πόρους, ακριβώς το αντίθετο δηλαδή από ό,τι συμβαίνει με τους γαλαξίες "κάποιας ηλικίας". Μπορείτε επίσης να καθορίσετε το αρχικό επίπεδο τεχνολογίας, ξεκινώντας είτε από το μηδέν, οπότε θα ανακαλύψετε τα πάντα από την αρχή, είτε έχοντας ήδη στο ενεργητικό σας κάποια προηγμένα ή μη επιστημονικά και τεχνολογικά επιτεύγματα. Τέλος, έχετε από την αρχή τη δυνατότητα να καθορίσετε τον αριθμό των αντίπαλων φυλών που θα αντιμετωπίσετε (2 έως 8), το αν οι μάχες θα γίνονται αυτόματα με βάση τα υπάρχοντα στατιστικά στοιχεία ή θα τις ελέγχετε πλήρως, την ύπαρξη ή μη των μυστηριωδών Antarans και την εμφάνιση ή όχι διάφορων random events στο παιχνίδι (αυτά βέβαια, αν επιλέξετε να συμβαίνουν, σας αναφέρονται συνεχώς από το Galactic News Network - GNN!).



Ισως η πιο δύσκολη από όλες τις επιλογές είναι αυτή που σχετίζεται με τη φυλή την οποία θα εκπροσωπείτε καθ' όλη τη διάρκεια του Battle at Antares. Καθεμιά από τις φυλές έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα (π.χ. άλλες είναι καλύτερες στον πόλεμο, άλλες αναπτύσσουν πιο γρήγορα την τεχνολογία τους κ.λπ.), καθώς και διάφορα, είτε θετικά είτε αρνητικά, modifiers που λειτουργούν ως bonuses ή ως εμπόδια σε συγκεκριμένες καταστάσεις. Για παράδειγμα, οι κατάσκοποι των Darloks έχουν 20% περισσότερες πιθανότητες να πετύχουν στις αποστολές τους, ενώ οι Gnolams μειονεκτούν σε ποσοστό 10% στις μάχες εδάφους. Μια δυνατότητα που είναι όντως προκλητική για τους πιο έμπειρους παίκτες είναι αυτή της δημιουργίας μιας custom race, στην οποία όλα τα χαρακτηριστικά καθορίζονται από τον παίκτη, ακόμα και τα πιο εξειδικευμένα όπως το πολίτευμα, τα special abilities κ.λπ. Τολμάμε μάλιστα να πούμε πως στον τομέα αυτό το Master of Orion II είναι τόσο πολύ προηγμένο, ώστε θυμίζει αντίστοιχες διαδικασίες "καθαρόαιμων" Role Playing Games, κάτι που οπωσδήποτε ανεβάζει σημαντικά το βάθος αλλά και το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού.

Ξεκινώντας το κυρίως μέρος του Battle at Antares, βρίσκεστε στον Galaxy Map, ο οποίος απεικονίζει ολόκληρο το γαλαξία

σας, ενώ σημειώνονται με διαφορετικό χρώμα οι πλανήτες που έχετε ήδη αποικίσει (στην αρχή βέβαια είναι μόνο ένας, αυτός που έχετε επιλέξει για να ξεκινήσετε το παιχνίδι). Μπορείτε να κάνετε, ανάλογα με το συνολικό μέγεθος του γαλαξία, μέχρι και τρία zoom, ενώ από τα buttons που βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης ελέγχετε ανά πάσα στιγμή τις αποικίες σας, το στόλο σας, τους αρχηγούς που έχετε κάτω από τις διαταγές σας, καθώς και τις διπλωματικές σας σχέσεις με τις υπόλοιπες φυλές. Με το Game button ρυθμίζετε τα διάφορα options του παιχνιδιού (που είναι πράγματι αμέτρητα!) ενώ πατώντας το "Turn" που βρίσκεται κάτω δεξιά ολοκληρώνετε έναν γύρο στο Battle at Antares, αναμένοντας τις κινήσεις των αντιπάλων σας για να συνεχίσετε.

Το δεξιό τμήμα του Galaxy Map περιέχει μερικές χρήσιμες πληροφορίες που πρέπει να έχετε συνεχώς υπόψη σας στο παιχνίδι. Το πρώτο από τα πέντε εικονίδια δείχνει τα συνολικά χρηματικά αποθέματά σας καθώς και τα κέρδη ή τις ζημιές κάθε γύρου (με θετικό ή αρνητικό πρόσημο αντίστοιχα). Το δεύτερο εικονίδιο περιέχει τα Command Points σας, τα οποία αντιπροσωπεύουν το βαθμό ελέγχου του επικοινωνιακού και πολεμικού υλικού σας. Το τρίτο εικονίδιο είναι ενδεικτικό των καταναλώσιμων πόρων που διαθέτετε για τον πληθυσμό σας. Ιδανική τιμή εδώ είναι το μηδέν, που μεταφράζεται σε απόλυτη ισορροπία παραγωγής και ζήτησης, ενώ κάποιος αριθμός με θετικό ή αρνητικό πρόσημο μεταφράζεται αντίστοιχα σε υπερπαραγωγή αγαθών και σε πεινασμένο πληθυσμό που δυσκολεύεται να επιβιώσει. Το τέταρτο εικονίδιο δείχνει τον αριθμό των πλοίων-φορτηγών που έχετε στη διάθεσή σας (μέσα σε παρένθεση) και τον αριθμό που χρειάζεστε για να κατανέμετε τις πρώτες ύλες σε όλα τα σημεία της αυτοκρατορίας σας. Τα φορτηγά είναι απαραίτητα, κύρια για τους πλανήτες που δεν έχουν τη δυνατότητα να παράγουν καταναλώσιμα αγαθά, οπότε οι κάτοικοι αναγκαστικά πρέπει να τροφοδοτούνται από άλλους πλανήτες που διαθέτουν επάρκεια τέτοιων αγαθών. Το τελευταίο εικονίδιο δίνει πληροφορίες σχετικά με την τεχνολογική ανάπτυξη. Το πρώτο από τα δύο νούμερα που αναφέρονται αντιστοιχεί κατά προσέγγιση στον αριθμό των γύρων που χρειάζονται για την ολοκλήρωση του επόμενου τεχνολογικού στόχου, ενώ το δεύτερο αντανακλά το συνολικό αριθμό των research points που οι επιστήμονές σας παράγουν σε κάθε γύρο. Κάνοντας κλικ στον αρχικό σας πλανήτη, περνάτε στην Colony Screen, από την οποία μπορείτε να χειριστείτε με μεγαλύτερη ακρίβεια την πρώτη αποικία σας. Εδώ απεικονίζονται όλες οι πληροφορίες που χρειάζεστε για τα αγαθά, το εισόδημα και την τεχνολογική σας εξέλιξη, βλέπετε τον πληθυσμό σας χωρισμένο σε Farmers, Workers και Scientists και έχετε τη δυνατότητα να κατασκευάσετε διάφορα κτίρια, οχήματα, ακόμα και... κατασκόπους! Ανάλογα με τις







ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ακόμα ένας άκρως εθιστικός τίτλος από τη "βασίλισσα" των strategy games Microprose, που αναμένεται να σας συναρπάσει για αρκετό καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	97
ΑΝΤΟΧΗ	98

93%



τεχνολογίες που έχετε ανακαλύψει, αυξάνεται και ο αριθμός των διαθέσιμων επιλογών που έχετε στην κατασκευή μονάδων και upgrades. Εδώ έχετε να κάνετε τόσο πολλά, που είναι αδύνατο να σας τα περιγράψουμε έστω και συνοπτικά (φανταστείτε ότι το σχετικό τμήμα του manual καταλαμβάνει 30 και πλέον από τις 164 σελίδες του!). Αρχίζετε κατέχοντας το General Engineering, που σας επιτρέπει να κατασκευάσετε Colony Base (σας δίνει τη δυνατότητα να χτίσετε άλλη μια αποικία σε έναν πλανήτη που βρίσκεται στο ίδιο αστρικό σύστημα με την αρχική) ή Marine Barracks (με τα οποία εκπαιδεύετε και συντηρείτε στρατεύματα εδάφους για την υπεράσπιση της αποικίας από εχθρικούς εισβολείς) και μπορείτε να φτάσετε σε τεχνολογίες όπως τα Hyper-Dimensional Physics που σας επιτρέπουν την κατασκευή Hyperspace Communications (σας δίνουν τη δυνατότητα να επικοινωνείτε με τα σκάφη σας σε οποιαδήποτε απόσταση και αν βρίσκονται από το μητρικό τους πλανήτη) ή τα Temporal Fields, που σας παρέχουν μεταξύ άλλων τα Planetary Barrier Shields (για να "ασφαλίσετε" έναν πλανήτη, δημιουργώντας γύρω του ένα σχεδόν απροσπέλαστο ενεργειακό πεδίο). Οταν έχετε ήδη διεισδύσει σε αρκετά από τα μυστικά του παιχνιδιού και κατέχετε έναν αξιοσέβαστο και καλά εξοπλισμένο στόλο, μπορείτε να αισθάνεστε έτοιμοι για να δώσετε και τις πρώτες σας μάχες στο Battle at Antares. Αν έχετε διαλέξει το Tactical Combat, ολόκληρη η μάχη βρίσκεται υπό τον πλήρη έλεγχό σας.



Στην περίπτωση αυτή εμφανίζεται στην οθόνη σας ο Battle Map, μέσω του οποίου έχετε στη διάθεσή σας μία πλήρη οπτική αναπαράσταση της μάχης αλλά και πολλές ακόμα πληροφορίες. Στο κάτω μέρος του Battle Map βρίσκεται η Command Console, από την οποία έχετε πρόσβαση σε αρκετές εντολές ελέγχου της μάχης. Με το Auto button παραδίδετε τον έλεγχο όλης της αρμάδας σας στους καπετάνιους των αστρόπλοιων, με το Scan παίρνετε advanced information για οτιδήποτε βρίσκεται στον Battle Map, με το Board διατάσσετε το στρατό σας να επιχειρήσει επιβίβαση σε εχθρικό σκάφος ή βάση, το Retreat καλεί ένα σκάφος σας να αποχωρήσει από τη μάχη, το Wait δίνει εντολή αναμονής νεότερων διαταγών σε ένα σκάφος, αφού προηγουμένως τελειώσετε με τα υπόλοιπα, και με το Done ειδοποιείτε πως έχετε ολοκληρώσει τις εντολές σας για αυτόν το γύρο της μάχης. Για να σημαδέψετε ένα εχθρικό σκάφος και να το "φιλοδωρήσετε" με τα διαθέσιμα πυρομαχικά σας, απλώς τοποθετείτε επάνω του τον mouse cursor και κάνετε click. It's as simple as that!



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Θα χαρακτηρίζαμε τα γραφικά του Battle at Antares μέσης ποιότητας, αν και το παιχνίδι, έτσι κι αλλιώς, δεν στηρίζεται σε αυτά για να εντυπωσιάσει.

Ωστόσο, οι οθόνες είναι καλοσχεδιασμένες και το interface απλό και λειτουργικό (με δεξί κλικ στα περισσότερα σημεία του παιχνιδιού ενεργοποιείται επίσης το on-line help). Το συνοδευτικό soundtrack είναι εντυπωσιακό, αντάξιο ταινίας επιστημονικής φαντασίας, και σίγουρα θα το απολαύσετε σε κάθε στιγμή του παιχνιδιού. Οι πιο πολλές από τις οθόνες στο Battle at Antares εμφανίζονται σε παράθυρα, τα οποία δεν είναι όμως πλήρως παρα-





μετροποιήσιμα. Σε γενικές γραμμές θα λέγαμε πως η Microprose δεν έδωσε ιδιαίτερη βαρύτητα στην εμφάνιση του παιχνιδιού, σε αντίθεση με άλλα sequels δημοφιλών τίτλων της που κυκλοφόρησε στο πρόσφατο παρελθόν (όπως π.χ. το Civilization II), αλλά έβαλε τα δυνατά της σε ό,τι αφορά το gameplay, έτσι ώστε να ικανοποιήσει τόσο τους ισχυρούς όσο και τους καινούριους στο χώρο παίκτες.



ΤΟ BATTLE AT ANTARES ΣΤΟ GAMENET

Για να παίξετε το Battle at Antares στο GameNet, συνδέεστε καταρχήν σε αυτό και στη συνέχεια δίνετε από το αρχικό μενού τις επιλογές Multiplayer και Network. Από εδώ μπορείτε να διαλέξετε αν θα συνεχίσετε ένα παιχνίδι (Load Game), αν θα ξεκινήσετε ένα καινούριο (Start New Game) ή αν θα συμμετάσχετε σε κάποιο που έχει ήδη αρχίσει κάποιος άλλος (Join Game).

Εάν δώσετε Start New Game, καλείστε στη συνέχεια να επιλέξετε διάφορες παραμέτρους όπως ο αριθμός των παικτών (μέχρι 8) ή το όνομα που θα δώσετε στο session. Μια και το Master of Orion II είναι turn-based game, δεν υπάρχουν ουσιαστικές διαφορές όσο βρίσκεται σε εξέλιξη ο δικός σας γύρος. Απλώς παίζετε σαν να ήσαστε μόνος σας εναντίον του υπολογιστή.

Οι διαφορές αρχίζουν όταν ολοκληρώσετε το γύρο σας, οπότε εμφανίζεται η Turn Monitor Screen στην οποία βλέπετε ποιοι από τους υπόλοιπους παίκτες έχουν ολοκληρώσει τον δικό τους γύρο και ποιοι όχι. Οταν όλοι έχουν πατήσει το Turn button, εκτελούνται ταυτόχρονα από το παιχνίδι οι διάφορες εντολές που έχουν δοθεί και οι παίκτες στη συνέχεια προχωρούν στον επόμενο γύρο. Υπάρχει φυσικά και η δυνατότητα του chat, θα πρέπει όμως να έχετε υπόψη σας πως για να διαβάσει ένας παίκτης τα μηνύματα που έχουν σταλεί από τους υπόλοιπους, χρειάζεται πρώτα να έχει ολοκληρώσει το γύρο του.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Battle at Antares είναι φτιαγμένο έτσι, ώστε να ικανοποιήσει μια μεγάλη μερίδα παικτών. Αφ' ενός μεν είναι πολύ εύκολο να μπει κάποιος στο νόημα του παιχνιδιού και να ξεκινήσει το χτίσιμο της αυτοκρατορίας του, αφ' ετέρου δε οι εκπληκτικές δυνατότητες παραμετροποίησης της δυσκολίας και του βάθους του gameplay θα ικανοποιήσουν όλες τις κατηγορίες των gamers, αρχίζοντας από όσους θέλουν απλώς να περάσουν ευχάριστα μερικές ώρες από τον ελεύθερο χρόνο τους και καταλήγοντας σε αυτούς που επιζητούν μία πραγματική πρόκληση. Οπως και να 'χει, πάντως, το σίγουρο είναι πως θα το ευχαριστηθείτε! ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Επεξεργαστής 486/66.


8 MB RAM.


2x CD-ROM drive.


SVGA κάρτα γραφικών.


Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD και αντιπροσωπεύεται από την Plotline.

Φίλοι μου, και αυτόν το μήνα κυριαρχούν στη στήλη μας οι ειδήσεις για τον νέο διπλό διαγωνισμό του GameNet, με πλούσια δώρα για τους μεγάλους νικητές. Θα σας ενημερώσουμε επίσης για τις καινούριες δυνατότητες του προγράμματος υποστήριξης του GameNet, καθώς και για την προσφορά που σας κάνουμε, σε συνεργασία με δύο από τις γνωστότερες εταιρίες που αντιπροσωπεύουν game software στην Ελλάδα. Ας αρχίσουμε λοιπόν...

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

ΤΑ ΝΕΑ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

Τα δύο νέα τουρνουά που ξεκίνησε το GameNet στα δημοφιλή παιχνίδια Warcraft II και Duke Nukem 3D, στα οποία αναφερθήκαμε ήδη από το προηγούμενο τεύχος, είχαν μεγάλη ανταπόκριση από άποψη συμμετοχών. Ετσι, στο τουρνουά του Warcraft II δημιουργήθηκαν οι ακόλουθες ομάδες:

Ομάδα 1: miltos/invigor/mavra/vagstrat
Ομάδα 2: kgn/panoramix/observer/bpulse
Ομάδα 3: nothan/rwieland/mmind/raiden
Ομάδα 4: cast4/piranhas/thiva/albatrho
Ομάδα 5: bond/subzero/morgan/nivaspip
Ομάδα 6: ppanther/tiger/franky/rigger
Ομάδα 7: xavier/barabas/grey/indigo
Ομάδα 8: dramian/falcon/akrolimn/predator
Ομάδα 9: diavlose/indiana/pasitax/apstam
Ομάδα 10: pafi/johnnies/them/dhalsim/spyman/marsall

Στο τουρνουά του Duke Nukem 3D, το οποίο είναι ατομικό, έχουν δηλώσει συμμετοχή οι barabas, takiscgr, macedon, albatrho, mmind, johnnies, them, soyrtz, ppanther, gus και thiva.

Κάθε ομάδα στην πρώτη φάση του διαγωνισμού του Warcraft II θα διαγωνιστεί με όλες τις άλλες εκτός από μία (δεν θα γίνουν δηλαδή οι αγώνες 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10). Αυτό κρίθηκε αναγκαίο λόγω της μεγάλης συμμετοχής στο διαγωνισμό, ώστε να μην καθυστερήσει υπερβολικά η πρώτη φάση.

Στη συνέχεια θα παρουσιάσουμε τα δώρα του διπλού διαγωνισμού του GameNet, τα οποία θα δοθούν στους τέσσερις πρώτους νικητές (υπάρχουν δύο σετ, ένα για κάθε διαγωνισμό, σύνολο δηλαδή οκτώ δώρα).

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ: Τα CD-ROM Visual Home και Le Louvre. Με το πρώτο μπορείτε να σχεδιάσετε ένα σπίτι και να το καμαρώσετε από όποια τρισδιάστατη οπτική γωνία θέλετε. Επίσης το συμπληρώνετε με έπιπλα, χρώματα κ.λπ., ενώ ο έλεγχος των διαστάσεων, η τοποθέτηση τοίχων, παραθύρων κ.λπ. γίνονται με μεγάλη ευκολία. Το δεύτερο CD-ROM αναφέρεται στο πιο γνωστό μουσείο του κόσμου. Μπορείτε σε αυτό να δείτε τους πιο σημαντικούς πίνακες του Λούβρου, να διαβάσετε τις αναλύσεις κορυφαίων κριτικών και πολλά ακόμα, ενώ ταυτόχρονα θα υπάρχει μουσική υπόκρουση εποχής. Η αξία του πρώτου βραβείου είναι 45.000 δρχ.

2ο ΒΡΑΒΕΙΟ: Cyberboy. Ενα πακέτο που περιέχει ό,τι χρειάζεστε για να μετατρέψετε τον υπολογιστή σας σε έναν τρισδιάστατο κόσμο (μπορείτε να







Εικόνες από τους πρώτους αγώνες του νέου μεγάλου διαγωνισμού του GameNet στο Warcraft II.

διαβάσετε και τη σχετική παρουσίαση στη στήλη PC FLASH του PC Master Ιανουαρίου). Περιλαμβάνονται ειδικά γυαλιά και ένα CD-ROM με πολλά παιχνίδια και προγράμματα. Αξία δώρου: 32.900 δρχ.

- **3ο ΒΡΑΒΕΙΟ:** Το joystick SideWinder 3D και το CD-ROM Fury. Αξία βραβείου: 20.350 δρχ.
- **4ο ΒΡΑΒΕΙΟ:** Το CD-ROM Duck City, με έξι τρελά παιχνίδια από τον βραβευμένο σκιτσογράφο Alan Snow, αξίας 11.000 δρχ.

Ολα τα δώρα είναι μια προσφορά των καταστημάτων MULTIRAMA-Γερμανός: Τσιμισκή 109, Θεσσαλονίκη (031-256858), Στουρνάρη και Τζωρτζ 34, Αθήνα (01-3829106-7), Βουλιαγμένης 534, Αθήνα (01-9966660-677), τα οποία αποτελούν και τους επίσημους χορηγούς των δύο μεγάλων διαγωνισμών μας.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ GAMENET

Οι νέες εκδόσεις του software υποστήριξης του GameNet, που ανεβαίνουν βέβαια συνεχώς στις αντίστοιχες διασκέψεις της CompuLink και του COSMOS, παρέχουν ολοένα αυξανόμενες δυνατότητες στους gamers. Ετσι, υπάρχει πλέον βελτιωμένη υποστήριξη για το νέο hit της Bizzard Diablo, ενώ μπορούν ακόμα να παιχτούν στο GameNet, εκτός από τα παιχνίδια στα οποία έχουμε ήδη αναφερθεί, και τα SU27 Flanker, Descent95, Hellbender, Monster Truck Madness, Doom95, A10-Cuba, MercNet, Duke Plutonium Patch, LinksLS, μεταξύ άπειρων άλλων βέβαια.

Σημαντικές είναι ακόμα οι βελτιώσεις που σημειώθηκαν στη δυνατότητα μεταφοράς αρχείων μέσα από το chat του GameNet, ενώ οι χρήστες μπορούν πλέον να έχουν τα δικά τους, προσωπικά fonts, επίσης κατά τη διάρκεια του chat.

Κάπου εδώ όμως συμπληρώθηκε ο διαθέσιμος χώρος που είχαμε για την επικοινωνία μαζί σας και αυτόν το μήνα. Μην ξεχνάτε πως περιμένουμε πάντα τα γράμματά σας με προτάσεις, ιδέες και απορίες σχετικά με το GameNet, είτε στη γνωστή διεύθυνση του PC Master (με την ένδειξη "GameNet" στο φάκελο) είτε στην e-mail address vantor@compulink.gr. Happy gaming!

ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΠΡΩΤΗΣ ΦΑΣΗΣ ΤΟΥ ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΣΤΟ WARCRAFT II

Παρασκευή 24 Ιανουαρίου
22:30-23:30 6-9
0:00-1:00 2-5

Σάββατο 25 Ιανουαρίου
21:00-22:00 3-5
22:30-23:30 1-4
0:00-1:00 6-10

Παρασκευή 31 Ιανουαρίου
21:00-22:00 5-8
22:30-23:30 2-4
0:00-1:00 7-10

Σάββατο 1 Φεβρουαρίου
21:00-22:00 2-6
22:30-23:30 7-9
0:00-1:00 1-5

Παρασκευή 7 Φεβρουαρίου
21:00-22:00 4-5
22:30-23:30 8-10
0:00-1:00 2-7

Σάββατο 8 Φεβρουαρίου
21:00-22:00 1-3
22:30-23:30 5-9
0:00-1:00 4-8

Παρασκευή 14 Φεβρουαρίου
21.00-22.00 4-7
22.30-23.30 3-6
0.00-1.00 1-10

Σάββατο 15 Φεβρουαρίου
21:00-22:00 2-8
22:30-23:30 5-10
0:00-1:00 3-7

Παρασκευή 21 Φεβρουαρίου
21:00-22:00 4-6
22:30-23:30 8-9
0:00-1:00 2-3

Σάββατο 22 Φεβρουαρίου
21:00-22:00 3-10
22:30-23:30 6-7
0:00-1:00 1-9

Παρασκευή 28 Φεβρουαρίου
21:00-22:00 2-9
22:30-23:30 1-7
0:00-1:00 6-8

Σάββατο 1 Μαρτίου
21:00-22:00 4-10
22:30-23:30 1-8
0:00-1:00 3-9

Κυριακή 2 Μαρτίου
18:00-19:00 5-7
19:30-20:30 2-10
21:00-22:00 3-8
22:30-23:30 4-9
0:00-1:00 1-6

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥ GAMENET

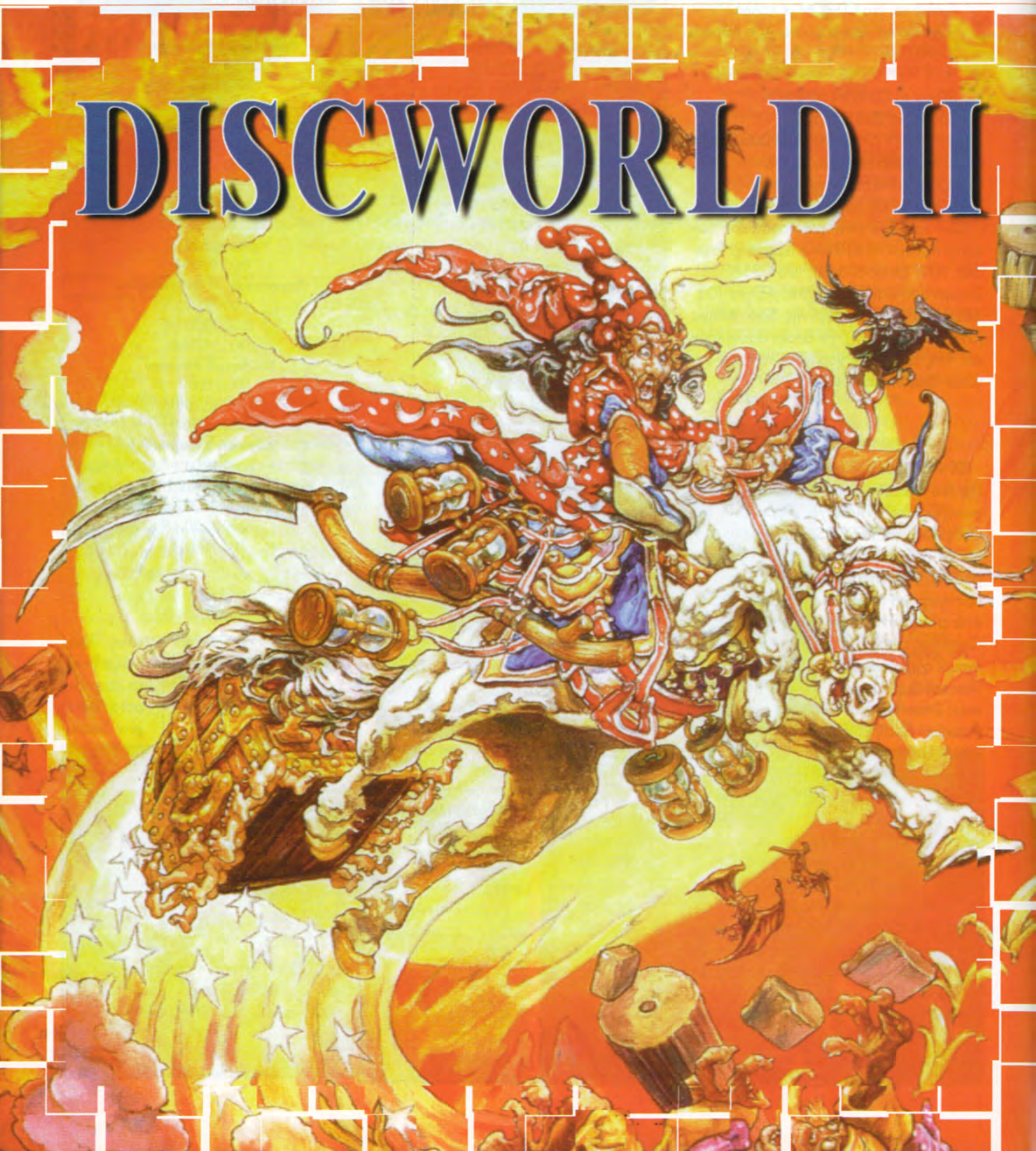
Δύο από τις μεγαλύτερες αντιπροσωπίες game software στην Ελλάδα, η CD-MEDIA και η Plotline, θα διαθέτουν στο εξής τα παιχνίδια τους που μπορούν να παιχτούν on-line μέσω του GameNet με το ειδικό αυτοκόλλητο "Συμβατό με το GameNet της CompuLink", το οποίο θα επικολλάται στη συσκευασία τους. Αγοράζοντας τα παιχνίδια αυτά, θα έχετε δικαίωμα δωρεάν εγγραφής στο δίκτυο της CompuLink, ώστε να μπορέσετε, όσοι δεν είστε ακόμα... δικτυωμένοι, να απολαύσετε τη μοναδική εμπειρία των on-line multiplayer games που σας προσφέρει το GameNet. Κάθεστε ακόμα;







DISCWORLD II





Το Discworld 2: Missing Presumed μοιάζει να έχει ξεπηδήσει από το λαϊκό μας άσμα "Ο Χάρος βγήκε παγανιά!". Οχι, δεν πρόκειται για αστείο. Ο Χάρος βαρέθηκε, τα παράτησε και έφυγε για διακοπές, αφήνοντας πίσω του έναν χαμό, αφού κανείς δεν μπορεί να πεθάνει! Ε, τότε, ο αγαπητός μας Rincewind αναλαμβάνει δράση, προσπαθώντας να γίνει Χάρος στη θέση του Χάρου. Και φυσικά γίνεται το έλα να δεις... Αν νομίζετε ότι το Larry 7 ή το Toonstruck είναι τα πιο αστεία adventures που έχετε δει, ετοιμαστείτε να γνωρίσετε το πραγματικό χιούμορ...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
Psygnosis
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D hand-made graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

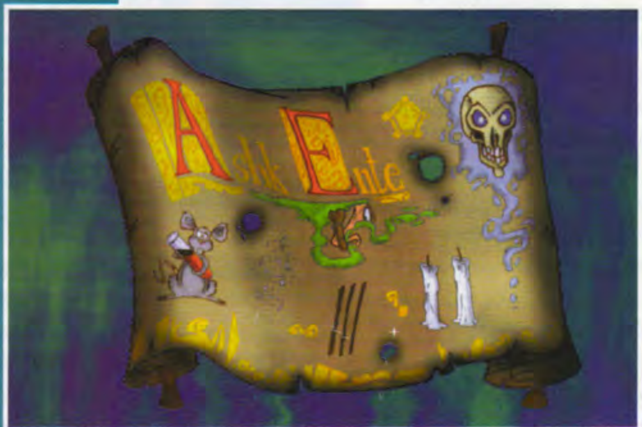
Το Discworld 1, όταν κυκλοφόρησε (το παρουσιάσαμε στο τεύχος Μαΐου του 1995), δημιούργησε αίσθηση λόγω του εκπληκτικού χιούμορ που περιείχε αλλά και του πρωτότυπου σχεδιασμού της δράσης του. Αντλούσε φυσικά τη δύναμή του από τη δουλειά του μοναδικού Terry Pratchett. Ο Terry θεωρείται από τους καλύτερους χιουμορίστες συγγραφείς του λεγόμενου "φανταστικού" διηγήματος. Τα έργα του έχουν πουλήσει εκατομμύρια αντίτυπα σε όλο τον κόσμο καθώς το κοινό του είναι από τα πιο "φανατικά" του είδους. Το πρώτο της σειράς όμως δυστυχώς είχε πάρα πολλά bugs, γεγονός που "χαλούσε" την κατά τα άλλα θαυμάσια εικόνα του. Το Discworld 2, τουλάχιστον στο DOS όπου το δοκίμασα, δεν παρουσιάζει το παραμικρό πρόβλημα (σας συνιστώ ανεπιφύλακτα να το παίξετε στο DOS), ενώ για τα Windows 95 ήδη κυκλοφορεί ένα σχετικό patch που διορθώνει κάποια μικροπροβλήματα.



Ο χάρτης μέσω του οποίου κινείσαι μετά το πρώτο "Κεφάλαιο".

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η συντεχνία των μάγων του Unseen University, όπου σπουδάζεις, έχει συγκεντρωθεί για να συντροφεύσει στην τελευταία κατοικία του το εκλεκτό μέλος της



Η συνταγή που πρέπει να συμπληρώσεις για να "καλέσετε" το Χάρο.

Windle Poons, ο οποίος είναι ετοιμοθάνατος. Ο τελευταίος όμως για κάποιον ανεξήγητο λόγο δεν μπορεί να πεθάνει. Ενώ το σώμα του είναι κλινικά νεκρό, η ψυχή του δεν εννοεί να το εγκαταλείψει. Σε λίγο θα διαπιστώσουν έντρομοι ότι ο Χάρος δεν έρχεται να πάρει/συνοδεύσει τους νεκρούς και έτσι η ψυχή τους μένει μετέωρη και κυκλοφορεί ανάμεσά τους. Σου αναθέτουν λοιπόν να βρεις τα μαγικά συστατικά που χρειάζονται για να κάνουν το spell του Ashk Ente, με το οποίο θα καλέσουν το Χάρο κοντά τους ώστε να μάθουν τι ακριβώς συμβαίνει. Ο Χάρος όμως, κουρασμένος από την αχαριστία των ανθρώπων, τα έχει παρατήσει και δεν επιστρέφει στη δουλειά του. Επικρατεί ένα πραγματικό χάος και κα-



ADVENTURE



Το φινάλε του παιχνιδιού. Εξολοθρεύοντας τη γιγαντιαία βασίλισσα των Elves.



Κάνοντας το spell με το οποίο καλείτε το Χάρο.

λείσαι εσύ, ο μαθητευόμενος μάγος Rincewind, να αποκαταστήσεις την τάξη. Φυσικά, πρέπει να βρεις έναν τρόπο να πείσεις το Χάρο να ξαναγυρίσει στη δουλειά του. Και σαν να μην έφτανε αυτό, θα κληθείς να τον αντικαταστήσεις! Σαν πραγματικός Χάρος ποιος σε είδε και δεν φοβήθηκε. Στο φινάλε της περιπέτειας, μέσα από μία σειρά ανατρεπτικών καταστάσεων, εσύ, ένας κοινός θνητός, θα αναστήσεις το Χάρο ο οποίος -εν τω μεταξύ- έχει πεθάνει (αν είναι δυνατόν...), και θα δώσεις ένα αίσιο τέλος στην όλη ιστορία, επιτρέποντας έτσι στην τυραννισμένη ψυχή του Windle να πραγματοποιήσει το τελευταίο ταξίδι της ώστε να αναπαυθεί αιωνίως.

Terry Pratchett σημαίνει άφθονο γέλιο και φυσικά το Discworld 2 είναι πάνω από όλα ένα χιουμοριστικό adventure. Πρόκειται όμως για χιούμορ που δεν στηρίζεται σε διάφορες "κραυγαλέες καταστάσεις", όπως συμβαίνει με τα εξαιρετικά Larry 7 και Toonstruck, αλλά αντλεί τη δύναμή του από τα εκπληκτικά κείμενα και τους διαλόγους του παιχνιδιού, τα οποία αποτελούν μία ανηλεή σάτιρα των πάντων μέσα από διάφορα λογοπαίγνια και όχι μόνο. Τέτοια καταλυτική σάτιρα ηθών και καταστάσεων είχα να δω από την εποχή του Eric the Unready της Legend. Πρόκειται για ένα πρωτότυπο και ανατρεπτικό σενάριο, αντάξιο της μεγάλης φήμης του δημιουργού του, που είναι σίγουρο ότι θα σας συναρπάσει χαρίζοντάς σας ταυτόχρονα πάρα πολλές στιγμές άφθονου γέλιου.



Δείγμα των icons, όταν βρίσκεστε σε συζήτηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού καταλαμβάνουν όλη την οθόνη και είναι σε ανάλυση 640x480 στα 256 χρώματα. Τα σχέδια μοιάζουν με καρτουνίστικα, αλλά κατορθώνουν να διατηρούν μία ξεχωριστή οντότητα, γεγονός που καθιστά ξεχωριστό το Discworld 2 στον τομέα αυτό. Οι χρωματισμοί και το animation είναι μοναδικά. Οι χαρακτήρες έχουν μεταφερθεί με εξαιρετικό τρόπο, γεγονός που προσθέτει πάρα πολύ στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Εκεί όμως που το συγκεκριμένο adventure πράγματι ξεχωρίζει, και μάλιστα απρόσμενα, είναι στον ήχο του. Η background μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά, ενώ οι ομιλίες (speech) βρίσκονται απλώς εκτός συναγωνισμού. Πρέπει να ακούσετε τη φωνή του Χάρου για να συμφωνήσετε μαζί μου στο ότι καλύτερη ομιλία, πιο ατμοσφαιρική, πιο πειστική δεν έχετε ξανακούσει σε adventure game.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός και λειτουργικός. Πατώντας το πλήκτρο F1 εμφανίζεται το Options Menu. Αυτό περιέχει τις λειτουργίες/εντολές LOAD, SAVE (μέχρι 30 θέσεις), RESTART, SOUND/SUBTITLES (από εδώ ρυθμίζεις το να εμφανίζονται και σε κείμενο οι διάφοροι διάλογοι/σχόλια), GAME CONTROLS και QUIT. Πατώντας το πλήκτρο Escape, "περνάς αυτόματα" τα διάφορα animated sequences. Ιδιαίτερης μνείας αξίζει ο κέρσορας ο οποίος είναι εκπληκτικός (όπως και στο πρώτο παιχνίδι) καθώς παρουσιάζεται με τη μορφή μίας σειράς πολύχρωμων μικρών άστρων (όπως αυτά που δημιουργούνται όταν κινεί το μαγικό ραβδί του ένας μάγος), τα οποία μάλιστα αλλάζουν θέση και απόσταση ανάλογα με το πόσο γρήγορα ή όχι μετακινείς τον κέρσορα του mouse. Η κίνησή σου σε μία οθόνη γίνεται κάνοντας ένα κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse στο σημείο που θέλεις να πας ή κινώ-



ντας τον κέρσορα με τα arrow πλήκτρα και πατώντας το Spacebar για να μετακινηθείς στο σημείο όπου βρίσκεται ο κέρσορας. Προσοχή μόνο χρειάζεται το γεγονός ότι σχεδόν όλες οι οθόνες αποτελούν μέρη μίας μεγαλύτερης που μετακινείται μέσω scrolling.

Οταν πρόκειται να αλλάξεις χώρο/τοποθεσία θα εμφανιστεί ο ειδικός κέρσορας "χέρι". Αν κάνεις δεξί κλικ, παίρνεις το όνομα της τοποθεσίας/εξόδου στην οποία πρόκειται να πας. Κάνοντας αριστερό κλικ μεταφέρεσαι στην τοποθεσία αυτή. Για να επιδράσεις σε ένα αντικείμενο (Pick Up/Get, USE κ.λπ.) κάνεις διπλό αριστερό κλικ σε αυτό. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε ένα αντικείμενο (είτε αυτό είναι πάνω στην οθόνη είτε βρίσκεται στο Inventory σου) έχεις τη λειτουργία/εντολή LOOK και έτσι θα πάρεις μία περιγραφή του. Ειδικά όμως μέσα στο Inventory σου, κάνοντας διπλό αριστερό κλικ, παίρνεις μία πολύ περιληπτική περιγραφή του εν λόγω αντικειμένου, ενώ αντίθετα κάνοντας δεξί κλικ σε αυτό παίρνεις μία αναλυτική περιγραφή του. Σημειωτέον ότι ο κέρσορας καταλαβαίνει όλα τα "επίμαχα" αντικείμενα όταν "περνά" από πάνω τους εμφανίζοντας την ονομασία τους, διευκολύνοντας με αυτόν τον τρόπο σημαντικά το χρήστη. Ο ήρωάς μας μπορεί να κουβαλά μαζί του μόνο δύο αντικείμενα. Το δικό του μικρό Inventory εμφανίζεται κάνοντας ένα αριστερό κλικ πάνω στον ήρωα. Τον ακολουθεί όμως σχεδόν συνέχεια το μαγικό σεντούκι του (Luggage) στο οποίο μπορείς να αποθηκεύεις όσα αντικείμενα θέλεις. Για να πάρεις και να τοποθετήσεις ένα αντικείμενο στο σεντούκι σου κάνεις διπλό κλικ στο αντικείμενο που θέλεις και αυτό αυτόματα εμφανίζεται στη θέση του κέρσορα. Τώρα έχεις δύο δυνατότητες. Η πρώτη είναι να κάνεις διπλό αριστερό κλικ τον κέρσορα-αντικείμενο πάνω στο σεντούκι σου. Τότε το εν λόγω αντικείμενο θα μεταφερθεί αυτόματα μέσα σε αυτό. Η δεύτερη είναι να κάνεις πρώτα ένα αριστερό κλικ με τον κέρσορα-αντικείμενο πάνω στο σεντούκι σου. Τότε θα "ανοίξει" πάνω στην οθόνη το ειδικό παράθυρο/Inventory του σεντουκιού (ή και το δικό σου ανάλογα). Τώρα ξανακάνε ένα αριστερό κλικ με τον κέρσορα-αντικείμενο πάνω στο ειδικό ανοικτό παράθυρο/Inventory του σεντουκιού σου (ή του εαυτού σου) και θα αφήσεις το αντικείμενο που κρατάς μέσα στο παράθυρο/Inventory. Για να κλείσεις τώρα το παράθυρο/Inventory σου κάνε ένα αριστερό κλικ κάπου έξω στην οθόνη. Η πρώτη λειτουργία έχει το πλεονέκτημα ότι είναι πιο γρήγορη, αποθηκεύει όμως τα αντικείμενα με τη σειρά που τα παίρνεις. Η δεύτερη λειτουργία παρέχει το πλεονέκτημα της τακτοποίησης των αντικειμένων με όποια σειρά θέλεις εσύ. Στην αντίστροφη λειτουργία προβαίνεις προκειμένου να πάρεις ένα αντικείμενο μέσα από το Inventory σου όταν θέλεις να το χρησιμοποιήσεις κάπου στην οθόνη. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο ή σε κάποιο χαρακτήρα του παιχνιδιού δεν έχεις παρά να πάρεις το ένα αντικείμενο πάνω στον κέρσορα του mouse και να κάνεις κλικ τον κέρσορα-αντικείμενο πάνω στο άλλο ή στο χαρακτήρα που επιθυμείς. Το ίδιο ισχύει αν και τα δύο αντικείμενα βρίσκονται μέσα στο Inventory σου. Κάνοντας διπλό αριστερό κλικ σε έναν χαρακτήρα μιλάς μαζί του. Στις περισσότερες περιπτώσεις μιλώντας σε κάποιον χαρακτήρα θα ανοίξει/εμφανιστεί ένα ειδικό παράθυρο με διάφορα icons τα οποία αντιστοιχούν σε διάφορες φράσεις/επιλογές. Αυτά είναι τα: Στόμα/Greeting, Sarcasm, Ερωτηματικό/Question και Παλάμη/Goodbye. Μερικές φορές ανάλογα με την πορεία της συζήτησης (ή με το αν έχεις κάνει LOOK σε κάποιο

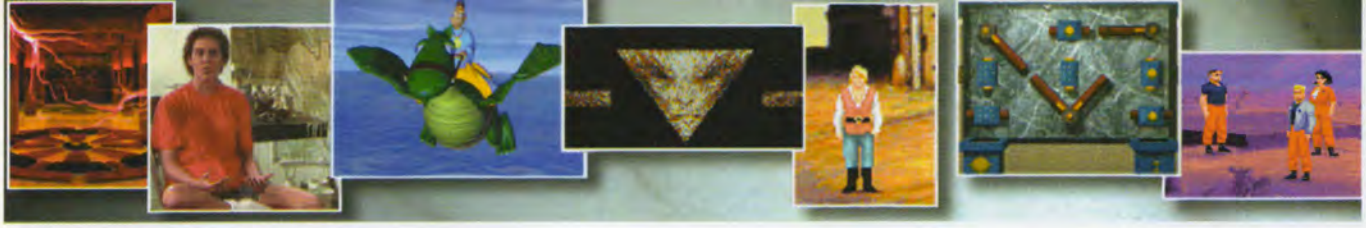




Ταξιδεύοντας στην άκρη του κόσμου.



Το πλοίο που μεταφέρει τους νεκρούς στον άλλο κόσμο.



αντικείμενο ή έχεις μάθεις γι'αυτό με οποιονδήποτε τρόπο) θα εμφανιστούν και άλλα icons, οι γραφικές παραστάσεις των οποίων θα αντιστοιχούν στο αντικείμενο για το οποίο θέλεις να ρωτήσεις. Στο ειδικό παράθυρο συζήτησης, κάνοντας δεξί κλικ πάνω στα διάφορα icons, μαθαίνεις πού αντιστοιχεί καθένα από αυτά. Τέλος, κατά τη διάρκεια των συζητήσεων "τελειώνετε" μία φράση αμέσως και περνάτε στην επόμενη είτε κάνοντας ένα αριστερό κλικ είτε πατώντας το πλήκτρο Spacebar.

Γενικά, ο χειρισμός του ύστερα από μία μικρή εξοικείωση μαζί του δεν θα σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα και όλα θα λειτουργούν κανονικά.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι καταλυτική. Το Discworld 2 είναι ένα από τα κορυφαία σατιρικά adventures και η ατμόσφαιρά του συνηγορεί σε αυτόν το χαρακτηρισμό. Τα πάντα, γραφικά, κίνηση, ήχος, ομιλίες, δράση, γρίφοι, αλλά κυρίως το φοβερό σενάριο και οι εκπληκτικοί του διάλογοι λειτουργούν με έναν μοναδικό τρόπο, μαγνητίζοντας το χρήστη.



Πηγαίνοντας τον Χάρο στο Χόλιγουντ για να κάνει καριέρα!

Η δράση του είναι πλούσια σε ιδέες αλλά και σε διάρκεια παιξίματος. Το παιχνίδι χωρίζεται σε πέντε μέρη, τα: Act 1: The Rite Stuff, Act 2: Come Die With Me, Act 3: The Grim Rincewind, Act 4: Till Death Us Do Part και Epilogue: Queen Kong. Στο πρώτο πρέπει να συγκεντρώσεις όλα τα συστατικά που χρειάζονται για να εκτελέσετε το ξόρκι/spell με το οποίο θα καλέσετε το Χάρο να έρθει να σας πει τι συμβαίνει. Στο δεύτερο πρέπει να πείσεις τον Χάρο να επιστρέψει στα καθήκοντά του και γι' αυτό τον πας στο Χόλιγουντ όπου και πρέπει να τον καθιερώσεις ως κινηματογραφικό αστέρα! Δυστυχώς όμως ο Χάρος τη "βρίσκει" τόσο πολύ που τελικά αρνείται να γυρίσει πίσω και απολαμβάνει τη λατρεία του φανατικού κοινού, αφού έχει γίνει αστέρι πρώτου μεγέθους. Στο τρίτο δεν έχεις άλλη επιλογή από το να γίνεις Χάρος στη θέση του Χάρου, μια και η ζωή πρέπει να συνεχίσει τον κανονικό της ρυθμό. Αν σας ακούγεται εύκολο ξεχάστε το. Στο τέταρτο πρέπει να αναστήσεις τον Χάρο που έπεσε θύμα δολοφονικής επίθεσης από μία ένωση φοβερών δολοφόνων που δρουν πάντα μέσα στη νύχτα. Ο Χάρος πεθαίνει; Ναι, και αυτό θα το δείτε σε αυτήν την περιπέτεια του Rincewind. Στο τελευταίο μέρος (επίλογος) ανασταίνοντας τον Χάρο έχεις θέσει άθελά σου σε μοναδικό κίνδυνο όλη την περιοχή. Μέσα από την τελευταία ταινία του Χάρου ξεπροβάλλει ολοζώντανη η βασίλισσα των Elves (μήπως σας θυμίζει το "Πορφυρό ρόδο του Καΐρου" του Γούντι Αλεν;) και απειλεί σαν νέος King Kong να καταστρέψει τα πάντα. Εσύ σε μία τελευταία ηρωική εξόρμηση θα τη σταματήσεις αποκαθιστώντας τελικά την τάξη... Στο φινάλε ο Χάρος θα επιστρέψει στα καθήκοντά του και ο καλός μας Windle θα μπορέσει να πεθάνει ήσυχος.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι πολύ έξυπνοι και απαιτούν εξοικείωση με το πνεύμα το παιχνιδιού. Αρχικά



"Μασκαρεύοντας" τον Χάρο, ώστε να μοιάζει με ηθοποιό για τις ανάγκες της ταινίας!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πρόκειται για ένα κορυφαίο adventure, βασισμένο σε ένα θεότρελο σενάριο-μυθιστόρημα του μοναδικού Terry Pratchett, με εκπληκτικά γραφικά, κορυφαίο ήχο και speech. Το χιούμορ του είναι εξαιρετικό και το κυριότερο πνευματώδες. Μην το χάσετε με τίποτα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	96
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΧΙΟΥΜΟΡ	99

94%



Ο μοναδικός τρόπος για να πάρεις αυτόν τον πέτρινο δίσκο που τόσο πολύ χρειάζεσαι είναι να σε λιθοβολήσουν!



μπορεί να σας φανούν ιδιαίτερα δύσκολοι, αλλά τελικά τα πράγματα γίνονται πιο απλά, μια και δεν υπάρχουν εναλλακτικές δυνατότητες να σας μπερδέψουν.

Το βέβαιο είναι ότι το Discworld 2 θα σας κρατήσει για αρκετές μέρες συντροφιά και θα σας γνωρίσει την πραγματική έννοια της ψυχαγωγίας. Να είστε σίγουροι ότι θα σας αποζημιώσει με το παραπάνω για τα χρήματα που θα δώσετε αγοράζοντάς το.



Προσπαθώντας να πείσεις τον Χάρο να επιστρέψει στα καθήκοντά του.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αρχίζοντας το παιχνίδι βρίσκεσαι στο γενικό χάρτη του Unseen University. Κάνε κλικ/πήγαινε στο High Energy Facility. Εδώ κάνε πρώτα δεξί κλικ (LOOK) και μετά διπλό αριστερό κλικ (GET/PICK UP) στα: magnet, testube και bellows. Κάθε αντικείμενο που παίρνεις, κάνε το διπλό κλικ στο σεντούκι σου (Luggage) για να το αποθηκεύεις αυτόματα σε αυτό (εναλλακτικά κρατώντας ένα αντικείμενο κάνεις αριστερό κλικ στο σεντούκι για να ανοίξεις το ειδικό παράθυρο/inventory του και έπειτα με ένα αριστερό κλικ μέσα σε αυτό αφήνεις το αντικείμενο που κρατάς). Φύγε όλο δεξιά και στην οθόνη/χάρτη του πανεπιστημίου κάνε αριστερό κλικ στο Garden. Πηγαίνοντας εκεί, προχώρα όλο δεξιά στην άκρη του κήπου (η οθόνη κάνει scrolling) εκεί που υπάρχει το Compost Heap. Εδώ κάνε ένα αριστερό κλικ στο σεντούκι σου (Luggage) και με ένα επίσης αριστερό κλικ πάρε μέσα από αυτό το magnet. Κάνε κλικ τον κέρσορα/μαγνήτη κάπου στην οθόνη για να κλείσει το inventory/Luggage και τώρα κάνε κλικ το μαγνήτη στο Imp. Παίρνεις τις μπότες του (Boots). Βάλε τες όπως περιγράψαμε πριν μέσα στο σεντούκι σου και γύρνα πίσω στην οθόνη που σου επέτρεψε να μπεις στον κήπο. Από εδώ πήγαινε βόρεια ώστε να βγεις στην οθόνη/χάρτη του πανεπιστημίου. Τώρα κάνε κλικ στη δεξιά άκρη της οθόνης για να βγεις στον γενικό χάρτη της Ankh-Morpork. Εντόπισε το Shop και κάνε κλικ σε αυτό (αργότερα θα αλλάξει θέση!). Μέσα πάρε τα: flamingo, incense και fish. Κάνε δεξί κλικ (LOOK) στα κεριά (candles) και μετά διπλό αριστερό κλικ στην Old Woman. Κάνε κλικ σε όλα τα icons (Στόμα/Greeting, Sarcasm,Ερωτηματικό/ Question, Κερί/Candle και Παλάμη/ Goodbye). Οπωσδήποτε να ρωτήσεις για το κερί. Βγες έξω και στο χάρτη της πόλης κάνε κλικ/πήγαινε στην Plazza (στην πάνω δεξιά γωνία του χάρτη). Κάνε διπλό αριστερό κλικ στον Dibbler και έπειτα κλικ στο icon popcorn. Σου δίνει λίγο καλαμπόκι (corn). Βάλε το στο σεντούκι σου και ξανακάνε διπλό αριστερό κλικ στον Dibbler. Αυτήν τη φορά κάνε κλικ στο icon Sarcasm και θα σου δώσει μία μπροσούρα (brochure). Βάλε την και αυτήν στο σεντούκι σου και φύγε από εδώ πηγαίνοντας όλο αριστερά. Στο χάρτη της πόλης κάνε κλικ/πήγαινε στο πιο δεξί από τα τρία Shades (το πάνω μέρος της οθόνης). Προχώρα δεξιά στους τρεις ζητιάνους και πάρε τα saw και pot που είναι στα δεξιά του πιο δεξιά ζητιάνου όπως κοιτάς.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας...



Προσπαθώντας να γίνεις Χάρος στη θέση του Χάρου, στην κατοικία του τελευταίου!



Τυπικό δείγμα των περιοχών μέσα στο Ankh-Morpork.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486DX4/100MHz.


8MB RAM.


2x CD-ROM drive, κάρτα ήχου. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 9MB μαζί με τα saves.


640x480 SVGA κάρτα γραφικών.


Το πακέτο, που περιλαμβάνει δύο CDs, μας έδωσε το κατάστημα Vertigo.



ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

ΓΑΝΥΜΗΔΗΣ: Ο σημαντικότερος δορυφόρος του πλανητικού μας συστήματος αποκαλύπτει τα μυστικά του.

ΖΩΗ ΣΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ: Ενα νέο κλειστό οικοσύστημα άνω των 100.000 χρόνων ανακαλύφθηκε πρόσφατα στο σπήλαιο MOVILE.

ΠΑΠΥΡΟΙ & ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΟΙ: Ανεκτίμητης αξίας πανάρχαιοι πάπυροι στα σώματα ταριχευμένων κροκοδείλων.

MAGNUS: Ο πρώτος σκεπτόμενος υπολογιστής.

ΤΟ DNA ΣΤΗΝ... ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΗΣ ΑΣΤΥΝΟΜΙΑΣ: Η ασφαλέστερη μέθοδος εξακρίβωσης στοιχείων στηρίζεται στην εργαστηριακή ανάλυση του DNA.

Η ΝΕΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΕΞΟΠΛΙΖΕΙ ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΟΥ ΑΥΡΙΟ

και ακόμα... πολλά άλλα θέματα που θα σας καθηλώσουν!





ACTION REVIEW

Tomb Raider

Τα action games είναι μία σχετικά νέα κατηγορία. Ενα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια που εντάσσεται σε αυτή είναι το Tomb Raider, στο οποίο κυριαρχεί η άκρως δυναμική και έντονη προσωπικότητα της ηρωίδας.

του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

Είναι γεγονός ότι δεκάδες -ίσως και εκατοντάδες- παιχνίδια περνούν κάθε μήνα από τα γραφεία του περιοδικού. Ωστόσο, ελάχιστα είναι εκείνα που προκαλούν τόση εντύπωση όση το Tomb Raider. Μάλιστα, τα πρώτα θετικά σχόλια για το παιχνίδι εκφράστηκαν αρχές Δεκεμβρίου του περασμένου χρόνου, όταν έφθασε στα χέρια μας ένα rolling demo, το οποίο παρουσίαζε την πρωταγωνίστρια του παιχνιδιού, γνωστή και ως Lara Croft, σε πλήρη δράση. Τα σχόλια ήταν ποικίλα αλλά πάντα θετικά, καθώς το παιχνίδι από τότε έδειχνε ότι αντιπροσώπευε κάτι το διαφορετικό από όσα είχαμε δει μέχρι εκείνη τη στιγμή. Βέβαια, μέσα από κάποιο demo (έστω και το full playable, το οποίο θα βρείτε στο CD αυτού του μήνα) ή διάφορες φωτογραφίες με στιγμιότυπα από το παιχνίδι δεν είναι δυνατό να διαπιστωθούν ούτε το μέγεθός του ούτε η πρωτοτυπία του gameplay.

Κατά την πρώτη επαφή του με το παιχνίδι, κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι πρόκειται για μία νέα έκδοση του Fade to Black (ένα εξίσου πρωτοποριακό για την εποχή του παιχνίδι), ωστόσο προχωρώντας γίνεται σαφές ότι οι ομοιότητες δεν είναι παρά εντελώς επιφανειακές. Το γεγονός αυτό οφείλεται όχι μόνο στις γεμάτες ελευθερία κινήσεις μέσα σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, από τη μία, και στα κινηματογραφικού χαρακτήρα πλάνα, από την άλλη, αλλά στο ότι εδώ υπάρχουν μερικοί από τους πιο έξυπνους γρίφους, τις πιο καλυμμένες παγίδες και τα πιο ευφυή puzzles που έχετε ποτέ συναντήσει σε παιχνίδι του είδους. Αποτέλεσμα; Από την πρώτη στιγμή γεννιέται η επιθυμία να ολοκληρώσουμε το παιχνίδι, καθώς κάθε νέο level του είναι κάτι το εντελώς διαφορετικό και πολύ πιο συναρπαστικό.



Η Lara Croft είναι η πρωταγωνίστρια του παιχνιδιού και, μολονότι είναι σχηματισμένη από πολλά διαφορετικά πολύγωνα, διαθέτει ένα πολύ καλό (sexy, με άλλα λόγια) παρουσιαστικό. Είναι από τις ελάχιστες φορές που ο κεντρικός χαρακτήρας σε ένα παιχνίδι είναι γυναίκα (ιδίως σε μη ad-








ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

venture game) και, μάλιστα, με έντονη προσωπικότητα. Κόρη του λόρδου Henshingly Croft, η Lara μεγάλωσε για να γίνει μια πραγματική αριστοκράτισσα. Αφού τελείωσε το σχολείο στα 21 της και ενώ ο "γάμος" της με τα πλούτη φαινόταν σίγουρος, γυρνώντας με ενοικιασμένο αεροπλάνο από ένα χιονοδρομικό κέντρο έπεσε στην "καρδιά" των Ιμαλαΐων. Καθώς ήταν η μόνη επιζήσασα, η Lara έμαθε πώς να επιβιώνει σε εχθρικό περιβάλλον, πολύ μακριά από εκεί όπου μεγάλωσε. Δύο εβδομάδες αργότερα, όταν περπάτησε ως το χωριό Tokakeribu, οι εμπειρίες της τής άλλαξαν τη ζωή. Ανήμπορη πια να αντέξει την κλειστοφοβική, αποπνικτική ατμόσφαιρα της υψηλής βρετανικής κοινωνίας, ανακάλυψε ότι ήταν αληθινά ευτυχής μόνο όταν ταξίδευε μόνη της. Στα οκτώ χρόνια που ακολούθησαν απέκτησε εμπεριστατωμένες γνώσεις για όλους τους αρχαίους πολιτισμούς της Γης. Το γεγονός ότι η οικογένειά της σύντομα την αποκλήρωσε, ώθησε τη



Lara να αρχίσει συγγραφική δραστηριότητα, προκειμένου να χρηματοδοτεί τα ταξίδια της. Προβάλλοντας νέους τόπους που είχε η ίδια ανακαλύψει, απέκτησε φήμη δημοσιεύοντας ταξιδιωτικά βιβλία και άρθρα σχετικά με τις έρευνές της.

Τα ανωτέρω συνθέτουν ένα σύντομο βιογραφικό της Lara, ανάλογο αυτού που φιλοξενείται και στο ελληνικό manual του παιχνιδιού, το οποίο όμως είναι σχετικά φτωχό, αφού εκτός από τα πλήκτρα χειρισμού και τον τρόπο κίνησης της ηρωίδας δεν αναφέρει κάτι επιπλέον σχετικά με το σενάριο. Αυτό θα μπορέσετε να το δείτε καλύτερα στην εισαγωγή του παιχνιδιού, όπου η Jacqueline Natla αναθέτει στη Lara μία σημαντική αποστολή που, φυσικά, θα τις αποφέρει και το ανάλογο κέρδος. Αν και αρχικά διστακτική, τελικά αποφασίζει να την αναλάβει, για να διαπιστώσει όμως σύντομα ότι τα πράγματα δεν θα είναι τόσο απλά όσο νόμιζε, καθώς στην πρώτη κιόλας σκηνή σκοτώνεται ο συνεργάτης της. Θα πρέπει, λοιπόν, να συνεχίσει μόνη της. Βέβαια, το γεγονός δεν θα την πτοήσει, αφού δεν είναι κάτι που αντιμετωπίζει για πρώτη φορά στις αποστολές της.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Core Design
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Action/Strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο



Θεωρούμε πασιφανές ότι η ανωτέρω απόδοση του χαρακτήρα της ηρωίδας στο Tomb Raider σκιαγραφεί έναν θηλυκό Indiana Jones με την περιπέτεια να είναι μέσα στο ημερήσιο πρόγραμμά της.

Παρ' όλα αυτά, δεν είναι η πλοκή που θα σας καθηλώσει στο παιχνίδι. Αν και τα γραφικά -και, κυρίως, ο τρόπος με τον οποίο εμφανίζονται- είναι εκπληκτικά, εντούτοις εκείνο που εντυπωσιάζει άπαντες είναι οι κινήσεις και, ειδικότερα, ο τρόπος που κινείται η Lara. Οι κινήσεις που είναι σε θέση να εκτελεί η ηρωίδα είναι πάρα πολλές, ο δε χειρισμός





τους, κατά κανόνα, ιδιαίτερα εύκολος. Μάλιστα, στο παιχνίδι θα χρειαστεί προοδευτικά να τις εφαρμόσετε όλες μέσα στα levels. Είναι γεγονός, όμως, ότι πάντοτε θα έχετε την απαραίτητη εμπειρία, ώστε κάθε νέα, επικίνδυνη ή δύσκολη κίνηση να πραγματοποιείται ευκολότερα από ό,τι φανταζόσασταν στην αρχή. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι θα μπορείτε να πιαστείτε από τις άκρες κάποιας κομμένης γέφυρας, να αναρριχηθείτε στην πλαγιά ενός γκρεμού ή να αιωρηθείτε από ένα σκοινί. Αν πάλι αυτά δεν σας φαίνονται αρκετά, ίσως σας εντυπωσιάσουν περισσότερο οι σκηνές στις οποίες καταδιώκεστε από έναν τεράστιο T-Rex δεινόσαυρο δανεισμένο από την ταινία Jurassic Park ή δέχεστε τις επιθέσεις κροκοδείλων ή αρκούδων.





Ολα τα ανωτέρω μπορεί να είναι και να δείχνουν ωραία στις φωτογραφίες που συνοδεύουν το άρθρο, ωστόσο μεταξύ πραγματικότητας και θεωρίας υπάρχει μία μικρή διαφορά. Εάν παίξετε το παιχνίδι σε έναν υπολογιστή Pentium 100, θα βλέπετε μεν το σύνολο των λεπτομερειών του γύρω χώρου, όχι όμως στην πλέον ικανοποιητική ανάλυση. Και αυτό γιατί, αν θέλετε την καλύτερη δυνατή εικόνα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το Super VGA Option γνωρίζοντας όμως ότι θα μειωθεί η ταχύτητα του παιχνιδιού. Το θετικό, βέβαια, στο Tomb Raider - και πλεονέκτημα σε σχέση με άλλα παιχνίδια- είναι το ότι η απλή VGA ανάλυση είναι εξίσου καλή, με αποτέλεσμα να μη χάνει σχεδόν καθόλου από την ποιότητά του όταν τη χρησιμοποιούμε.

Μια και αναφερόμαστε, όμως, στα γραφικά του παιχνιδιού, ας σημειώσουμε κάτι περισσότερο σχετικά. Καταρχήν, όπως θα έχετε δει στις φωτογραφίες του παιχνιδιού ή και στο demo, η ποικιλία των σχεδίων που αφορούν στις τοποθεσίες που επισκέπτεστε είναι πολύ μεγάλη και προσδίδει μία ιδιαίτερη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Το αξιοσημείωτο είναι ότι μέσα από τα δεκαπέντε levels του θα ταξιδέψετε εικονικά σε τέσσερις διαφορετικούς κόσμους και εποχές, κάτι που θα αντιλαμβάνεστε από την αλλαγή της τεχνοτροπίας στα γραφικά. Εκτός από τον περουβιανό και αιγυπτιακό πολιτισμό, σε πολλές τοιχογραφίες θα έχετε την ευκαιρία να δείτε δείγματα του αρχαίου ελληνικού και ρωμαϊκού πολιτισμού, ενώ στα τελευταία levels θα μάθετε τα μυστικά της χαμένης Ατλαντίδας.

Ολα τα ανωτέρω θα δείχνουν ωραιότερα, εάν εκτός από έναν γρήγορο υπολογιστή διαθέτετε και μία ειδική κάρτα επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών. Προσοχή, όμως, για το λόγο ότι δεν αναφερόμαστε στις πλέον γνωστές και ευρέως διαδεδομένες κάρτες όπως οι Diamond 3D 2000 και 3D 3000 ή η Matrox Mystiqye, αλλά στις ειδικές κάρτες επιτάχυνσης που έχει κυκλοφορήσει κάθε εταιρία και, φυσικά, κοστίζουν πολύ περισσότερο. Μάλιστα, όπως ανακοίνωσε η εταιρία, εάν έχετε κάποια από αυτές τις κάρτες και δεν την αναγνωρίζει το παιχνίδι, σύντομα θα κυκλοφορήσει patches για όλα τα μοντέλα.



Στα ίδια εξαιρετικά υψηλά επίπεδα κινείται και ο ήχος, ο οποίος περιλαμβάνει μόνο ηχητικά εφέ και όχι -όπως συνηθίζεται σε παιχνίδια του είδους- background μουσική. Βέβαια, αυτά τα εφέ εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις δυνατότητες της κάρτας ήχου και συντελούν στην ανάδειξη της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium/90MHz.



8MB RAM.



2x CD-ROM + 20MB HD.



SVGA συμβατή με VESA.



Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD και συνοδεύεται από ελληνικό manual.



Εκείνο, όμως, που σίγουρα θα ενθουσιάσει τους φίλους του είδους είναι το gameplay και η απλότητα του χειρισμού. Μολονότι συνολικά υπάρχουν έντεκα διαφορετικά πλήκτρα χειρισμού, ο χειρισμός της Lara είναι απλός και σχεδόν μέχρι να ολοκληρώσετε το πρώτο level θα είστε σε θέση να κινείτε άνετα την ηρωίδα. Το μόνο σημείο που ίσως αντιμετωπίσετε κάποια δυσκολία είναι η αντίληψη της κατεύθυνσης προς την οποία αυτή κοιτά ή πυροβολεί. Αυτό διότι το παιχνίδι χρησιμοποιεί κάθε φορά ένα ελεύθερο πλάνο για την εμφάνιση της Lara μέσα στο χώρο, με αποτέλεσμα να μην έχουμε πάντα μία πίσω όψη της, αλλά η γωνία και η απόσταση από την οποία τη βλέπουμε να αλλάζει δυναμικά ανάλογα με το χώρο ή το ύψος που βρισκόμαστε.

Σε αυτό, βέβαια, υπάρχουν τόσο θετικά όσο και αρνητικά στοιχεία. Το θετικό είναι το ότι το παιχνίδι ξεφεύγει από τα δεδομένα που γνωρίζαμε μέχρι σήμερα για τα παιχνίδια του είδους παράγοντας μία περισσότερο κινηματογραφική αίσθηση. Το αρνητικό είναι το ότι συχνά βρίσκεστε εκτεθειμένοι είτε σε κινδύνους που παραμονεύουν πίσω από γωνίες ή σε διαδρόμους είτε σε κάποιο άλλο φυσικό εμπόδιο, μόνο και μόνο γιατί εκείνη τη στιγμή η επιλεγμένη κάμερα δεν σας εξασφαλίζει την καλύτερη δυνατή οπτική γωνία του χώρου. Για αυτόν ακριβώς το λόγο υπάρχει το ειδικό πλήκτρο look με το οποίο μπορείτε να περιστρέφετε το βλέμμα σας κατά 180 μοίρες δεξιά, αριστερά ή πάνω, κάτω και να εντοπίζετε έγκαιρα πιθανούς εχθρούς. Ακόμα, όμως, και όταν βρεθείτε αντιμέτωποι με αυτούς, τα πράγματα δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολα, καθώς η Lara είναι σε θέση να πυροβολεί με ακρίβεια, ακόμα και όταν τρέχει. Το μόνο που πρέπει να κάνετε προκειμένου να τη βοηθήσετε είναι να την έχετε στραμμένη προς το στόχο. Αν αυτό ακούγεται πολύ εύκολο, στην πράξη δεν είναι και τόσο, γιατί πέραν του πρώτου level όλοι οι εχθροί είναι εξαιρετικά επικίνδυνοι και χρειάζονται πολλές σφαίρες από τα πιστόλια σας για να σκοτωθούν. Και σε αυτό το σημείο δεν λείπει η απαραίτητη βοήθεια, αφού και στα πιο προχωρημένα levels θα βρείτε κοντόκαννες και yzi, με περιορισμένα όμως πυρομαχικά. Τα πράγματα, βέβαια, εξακολουθούν να μην είναι ιδιαίτερα εύκολα. Συνεπώς, φρόνιμο είναι να σώζετε το παιχνίδι σας ανά τακτά χρονικά διαστήματα και να μην παρασύρεστε, γιατί θα αναγκαστείτε να επαναλάβετε μεγάλα τμήματα του παιχνιδιού μόνο και μόνο επειδή παραλείψατε τα ενδιάμεσα saves.

Το Tomb Raider είναι ένα εξαιρετικά μεγάλο παιχνίδι και θα





χρειαστείτε πολύ καιρό για να το ολοκληρώσετε. Αν και τα δεκαπέντε levels φαίνονται σχετικά λίγα, στην ουσία είναι πάρα πολλά - και λιγότερα να ήταν, κανείς δεν θα το σχολίαζε αρνητικά. Η μεγάλη ελευθερία κινήσεων που μας επιτρέπεται μέσα σε αυτά (σε αντίθεση με τα περισσότερα doom clone παιχνίδια) καθιστά την εύρεση των σωστών διαδρομών και των χρήσιμων αντικειμένων πολύ πιο δύσκολη και έχει ως αποτέλεσμα ακόμα και τα απλούστερα levels να χρειάζονται μισή με μία ώρα για να ολοκληρωθούν. Συνυπολογίζοντας, μάλιστα, το πόσες φορές θα επαναλάβετε σημεία του ή το πόσο χρόνο θα χρειαστείτε για την επίλυση μερικών από τα πολύ δύσκολα puzzles του παιχνιδιού, καταλαβαίνετε ότι κάνουμε λόγο για ένα παιχνίδι που σίγουρα αντέχει στο χρόνο πολύ περισσότερο από άλλα της κατηγορίας του. Ωστόσο, σε αντίθεση με άλλα action games είναι πολύ δύσκολο να το βαρεθεί ο παίκτης, αφού οι γρίφοι συνεχώς αλλάζουν, ο αντικειμενικός σκοπός κάθε level διαφέρει, τα τοπία και η μορφολογία του εδάφους ποικίλλουν, και οι κινήσεις μας γίνονται ολοένα πιο δύσκολες, πολύπλοκες αλλά και εντυπωσιακές.

Δίχως αμφιβολία, λοιπόν, μιλάμε για το πιο πρωτότυπο παιχνίδι του '97 (παρόλο που βρισκόμαστε μόλις στο δεύτερο μήνα του) και ίσως για το καλύτερο action, αφού τα νέα που συγκεντρώνουμε για τις καινούριες κυκλοφορίες στο χώρο δεν δίνουν μηνύματα για κάτι πιο εντυπωσιακό - τουλάχιστον ως προς το gameplay.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Γραφικά, ήχος και κυρίως gameplay που πλησιάζουν το τέλειο σε ένα περιβάλλον που θυμίζει πολύ έντονα περιπέτεια στο στιλ των Indiana Jones ταινιών.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	92

94%



ROLE PLAYING GAME

DIABLO



Σπάνια παιχνίδι προτού καν κυκλοφορήσει και δοθεί στη δημοσιότητα έστω και ένα demo του έχει δημιουργήσει τόσο μεγάλη αίσθηση όσο το Diablo. Από στόμα σε στόμα διαδόθηκε ότι πρόκειται για ένα παχνίδι εξαιρετικό και η πραγματικότητα δεν το διέψευσε.

Αρχικά η κυκλοφορία του είχε προγραμματιστεί για την περίοδο των γιορτών των Χριστουγέννων. Ενώ όλα φαίνονταν να πηγαίνουν κατ' ευχήν για την εταιρία, καθώς κυκλοφόρησε περί τα 450.000 αντίτυπα, τότε έγινε ο χαμός. Μέσα σε δύο μέρες ανακάλεσε όλα αυτά τα πακέτα γιατί -όπως αποδείχθηκε- τα αντίτυπα παρουσίαζαν σημαντικό πρόβλημα με το set-up τους!!!

Τελικά, με καθυστέρηση περίπου 15-20 ημερών το παιχνίδι κυκλοφορεί κανονικά και γίνεται ανάρπαστο. Στην κυριολεξία όποιος πρόλαβε τον Κύριο είδε, μια και το αγοράζουν σχεδόν όλοι, ακόμη και χρήστες εκτός των κλασικών φίλων των RPGs. Γνωρίζω ανθρώπους που ενώ δεν είχαν παίξει ποτέ RPG ξημεροβραδιάζονται μαζί του, καθώς και άλλους οι οποίοι έβαλαν στον υπολογιστή τους τα Windows 95 μόνο και μόνο για να παίξουν το Diablo. Ναι, το παιχνίδι αυτό κατόρθωσε να δημιουργήσει κοινωνικό φαινόμενο, κάτι που ελάχιστα παιχνίδια μέχρι τώρα έχουν κατορθώσει.

Αν όλα τα παραπάνω σας φαίνονται υπερβολές, διαβάστε τη συνέχεια. Η Blizzard -ως γνωστόν- δημιούργησε στο Internet το BattleNet, με κυρίαρχο το Diablo. Ανακοίνωσε, λοιπόν, ότι το BattleNet θα ξεκινήσει και δέχεται αιτήσεις για παίκτες που θα λειτουργήσουν ως Beta-testers. Πρόκειται για μία κίνηση στην οποία προβαίνουν όλα τα μεγάλα αντίστοιχα sites τον τελευταίο καιρό, μια και αντλούν πολλαπλά οφέλη (τζάμπα play-testing, μεγάλη διάδοση και εκτενή σχόλια υπέρ του παιχνιδιού

Which way is the right path, as I stand upon this chaotic crossroad of hate... How many ways are there to roam on this dark and damned road of fate ...

"There are many ways, my son, to find where the souls of Demons remain... But it takes only one second of despair and of doubt until at last, your soul, they will gain... Inherit these lands, these things, these dreams, that are yours, forever, to adore... FOR THERE IS NO LIFE IN THE DEPTHS OF CHAOS, MY SON, FOR YOU TO EXPLORE..."

του Αντρέα Τσουρινάκη





ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

από όσους συμμετέχουν στις δοκιμές του κ.λπ.). Τι έγινε, λοιπόν; Κρατηθείτε καλά και διαβάστε τη συνέχεια με ψυχραιμία...

Δέχθηκε εκείνη την ημέρα -ούτε λίγο ούτε πολύ- συνολικά 1.000.000 αιτήσεις για συμμετοχή στο BattleNet! Απίστευτο νούμερο και όμως πέρα για πέρα αληθινό. Η εταιρία είχε προβλέψει το maximum των δυνατοτήτων για Beta-testers στις 2.500 θέσεις, ένας ούτως ή άλλως τεράστιος αριθμός για τα δεδομένα του χώρου. Ε, λοιπόν, οι 2.500 αυτές θέσεις συμπληρώθηκαν μέσα στα τρία πρώτα λεπτά από τη στιγμή που άνοιξε το BattleNet! Τέτοιος χαμός ΔΕΝ έχει ξαναγίνει και προσωπικά πιστεύω ότι θα περάσει αρκετός καιρός μέχρι να δούμε κάτι παρόμοιο.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Blizzard
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D SVGA graphics, RPG ενός χαρακτήρα
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο





ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Το manual εξηγεί με λεπτομέρειες όλη την προϊστορία του μέρους όπου εξελίσσεται το παιχνίδι. Βασικός σκοπός σου είναι ένας και μόνο: Να βρεις και να νικήσεις τον φοβερό Diablo από τον οποίο πήρε και το όνομά του το παιχνίδι. Ξεκινώντας βλέπουμε τον ήρωά μας να επιστρέφει στην πατρική του γη και να βρίσκει τα πάντα ρημαγμένα. Μιλώντας με όσους έχουν απομείνει, μαθαίνεις ότι ο Arch-Bishop Lazarus έπεισε τους περισσότερους κατοίκους να τον ακολουθήσουν στο Μοναστήρι, αναζητώντας, δήθεν, το γιο του βασιλιά που είχε χαθεί σε αυτό το μέρος. Εκεί όμως τους είχε στήσει μία τρομερή παγίδα, αφού τους περίμενε ένα τέρας, ο περίφημος Butcher, ο οποίος τους εξολόθρευσε σχεδόν όλους. Το πρώτο λοιπόν καθήκον σου είναι να βρεις και να νικήσεις τον φοβερό αυτό εχθρό σας, ώστε όχι μόνο να πάρεις εκδίκηση αλλά και να επαναφέρεις την ηρεμία στους κατοίκους της περιοχής. Κατόπιν, θα σου αναθέσουν να ανακαλύψεις από πού δηλητηριάζεται το νερό της περιοχής και να "καθαρίσεις την πηγή μόλυνσης". Φυσικά, δεν πρέπει να ξεχνάς και τον Lazarus ο οποίος πρέπει να τιμωρηθεί για τη μεγάλη προδοσία του. Έτσι, η μία αποστολή φέρνει την άλλη και εσύ θα προχωράς σκοτώνοντας συνέχεια νέους εχθρούς, μέχρι να βρεις την αιτία του απόλυτου κακού, τον Diablo.





Η δράση του παι-



WEAPONS

Inventory Picture	Weapon	Damage	Require - ments	Durablity	Hands Needed
	Axe	4-12	20str	25	2
	Bastard Sword	6-15	50	60	1
	Battle Axe	10-25	60	60	2
	Blade	2-8	20str	25	1
	Bow	2-5	25str 30dex	40	2
	Broad Axe	8-20	35str	50	2
	Broad Sword	4-12	30str	50	1
	Claymore	2-12	35str	30	1
	Club	1-6	-----	20	1
	Composite Bow	3-7	30str 35dex	50	2
	Composite Staff	5-10	-----	45	2
	Dagger	1-4	-----	15	1
	Falchion	4-8	25str	15	1
	Flail	2-12	25str	30	1
	Great Axe	12-30	75str	75	2
	Great Sword	10-20	75str	100	2
	Large Axe	6-16	25str	30	2

Inventory Picture	Weapon	Damage	Require - ments	Durablity	Hands Needed
	Long Battle Bow	1-12	40str 45dex	45	2
	Long Bow	1-6	25str 25dex	20	2
	Long War Bow	1-16	45str 65dex	60	2
	Long Staff	4-8	-----	35	2
	Long Sword	2-10	27str	40	1
	Mace	1-8	16str	30	1
	Maul	10-20	40str	50	2
	Morning Star	1-10	23str	35	1
	Quarterstaff	4-8	-----	35	2
	Sabre	1-6	17str	25	1
	Scimitar	3-7	23str	20	1
	Short Battle Bow	3-9	30str 40dex	45	2
	Short Bow	1-4	20str 20dex	20	2
	Short Staff	2-4	-----	25	2
	Short Sword	2-6	18str	20	1
	Small Axe	2-10	-----	20	2
	Spiked Club	4-6	20str	25	1
	Two-Handed Sword	8-16	60	75	2
	Warhammer	3-9	30str	50	1
	War Staff	8-16	30str	75	2

χνιδιού επικεντρώνεται στο θάνατο όλο και περισσότερων (και πιο δύσκολων) αντιπάλων σου. Τα διάφορα Quest που συνεχώς σου αναθέτουν λειτουργούν σαν το συνδετικό νήμα που διαπερνά όλο το παιχνίδι. Πάντως, ένα είναι σίγουρο. Μετά το Diablo και την καταιγιστική δράση που προσφέρει τίποτα δεν θα είναι το ίδιο στον πολύπαθο χώρο των RPGs.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού έχουν αποδοθεί με μεγάλη λεπτομέρεια (τρέχοντας στην ανάλυση 640x480) και είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε περιπέτεια του είδους, ενώ οι χαρακτήρες είναι αρκετά πειστικοί. Σημειωτέον ότι η οπτική γωνία υπό την οποία βλέπεις το χώρο είναι από πάνω και πλάγια, όπως ακριβώς καθιέρωσαν τα τελευταία Ultima.

Ο ήχος του είναι εκπληκτικός, ενώ τα μουσικά μοτίβα, ανάλογα με τα Levels όπου βρίσκεσαι, είναι ατμοσφαιρικά (σε μερικά επίπεδα σε πιάνει κυριολεκτικά η καρδιά σου από την ένταση που δημιουργεί η μουσική από μόνη της). Τα ηχητικά εφέ είναι εξίσου καλά, ενώ το speech προσθέτει σίγουρα στην ατμόσφαιρα χωρίς όμως να είναι τίποτα το ιδιαίτερο.

Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα περίπου 4/7 της συνολικής οθόνης. Στο κάτω αριστερά μέρος βρίσκονται τα icons CHAR, QUESTS, MAP και MENU. Το πρώτο δείχνει την οθόνη με τα χαρακτηριστικά του ήρωα, ενώ το δεύτερο τα διάφορα Quests που σου αναθέτουν με έναν πολύ πρωτότυπο τρόπο. Το τρίτο είναι το Automap και λειτουργεί μόνο μέσα στα διάφορα dungeons. Σημειωτέον ότι με τα πλήκτρα + και - κάνεις zoom in/out στο χάρτη αυτόν. Το τελευταίο εικονίδιο εμφανίζει τις επιλογές SAVE, OPTIONS (ρυθμίζεις ήχο και φωτεινότητα), NEW GAME, LOAD και QUIT.

Σε αυτό το σημείο θα επισημάνουμε ένα αρνητικό στοιχείο του παιχνιδιού. Το Diablo χρησιμοποιεί μόνο ένα Save, ενώ κάθε σώσιμο αντιγράφεται πάνω



στο προηγούμενο. Οσοι θέλετε να κρατήσετε πιο αναλυτικά Saves, μπορείτε να κάνετε τα εξής: Μια και το Diablo είναι πρόγραμμα των Windows, πατώντας τα πλήκτρα ALT και TAB γυρίστε στα Windows χωρίς να βγείτε από το πρόγραμμα. Αντιγράψτε τώρα το Save του παιχνιδιού σε ένα άλλο directory (κρατώντας αν θέλετε και σε ένα txt αρχείο πληροφορίες για το save αυτό), επιστρέψτε με τα ίδια πλήκτρα στο παιχνίδι και κάντε άφθονα Saves. Αυτή τη διαδικασία μπορείτε να την επαναλάβετε όσες φορές θέλετε, έστω και αν είναι λίγο κουραστική.

Στο μεσαίο και κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τέσσερα διαφορετικά τμήματα. Κάτω-κάτω υπάρχει ένα παράθυρο όπου εμφανίζονται διάφορα μηνύματα. Από πάνω ακριβώς υπάρχουν οκτώ θέσεις στις οποίες αποθηκεύεις διάφορα potions και spells που είναι για άμεση χρήση, μια και παρέχεται η δυνατότητα κάνοντας δεξί κλικ σε κάποιο από αυτά να το χρησιμοποιείς αμέσως. Στις δύο επάνω άκρες του παραθύρου όπου εμφανίζονται τα μηνύματα υπάρχουν δύο μεγάλες σφαίρες. Η αριστερή απεικονίζει την ενέργεια (Life) που έχεις και η δεξιά τη μαγική ενέργεια (mana). Στην κάτω δεξιά γωνία υπάρχουν οι επιλογές INV, SPELLS και πιο κάτω ένα μικρό παράθυρο όπου εμφανίζεται το spell που έχεις κάθε φορά για άμεση ενεργοποίηση, το οποίο ενεργοποιείται κάνοντας δεξί κλικ κάπου στην οθόνη.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γενικά είναι πολύ απλός. Κάνε όπου θέλεις κλικ και ό,τι είναι να γίνει θα γίνει. Αντικείμενα παίρνεις, όταν, κινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη, αυτά γίνονται "highlighted". Στην περίπτωση αυτή αρκεί ένα αριστερό κλικ στο εν λόγω αντικείμενο και έχει μεταφερθεί αυτόματα στο Inventory σου. Το να πολεμάς σαν Warrior είναι επίσης εξαιρετικά απλό. Κάνε αριστερό κλικ με το mouse πάνω στον εχθρό που σε έχει πλησιάσει και αμέσως τον κτυπάς. Στα πρώτα επίπεδα οι εχθροί σου σκοτώνονται σχεδόν με την πρώτη, αργότερα όμως απαιτούνται

SPECIAL WEAPONS

Inventory Picture	Weapon	Damage	Special Abilities	Require - ments	Durability
	Aguinara's Hatchet	2-10	Spell Cost -33% Magic: +10 Resist General Magic +100%	-	20
	Baranar's Star	1-10	To Hit: +12% Damage: +80% Scare Monster Away (NW) Nitality: +4 Dexterity: -4 Enhanced Durability	23str	60
	Blackoak Bow, The	1-6	Dexterity: +10 Vitality: -10 Damage: +50% Decrease Light Radius 10%	25str 25dex	20
	Bonesaw	2-12	+10 Damage to each hit Strenght: +10 Magic: -5 Dexterity: -5 Hit Points: +10 Mana: -10	35str	30
	Butcher's Cleaver, The	4-24	*Unusual Item Damage Enhanced Durability Strength +10	-	25
	Crackrust	1-8	All Attributes: +2 Infinite Durability Resist All: +15% Damage: -25%	16str	Indestruc - tible
	Dufus Staff, The	3-7	Magic: -10% To Hit: +10% Damage: +60% Decrease Light Radius 20% Another Ability (NW)	-	35
	Executioner's Blade, The	4-8	To hit: -150% Hit points: -10 Decrease Light Radius 10% Increase In Durability	25str	22

Inventory Picture	Weapon	Damage	Special Abilities	Require - ments	Durability
	Falcon's Talon, The	3-7	Another Ability (NW) To Hit: +20% Damage: -33% Dexterity: -10	23str	20
	Gleamsong	2-4	Mana: +15 Spell Cost -10% Strength: -3 Vitality: -3 Another Ability (NW)	-	25
	Gonnagal's Dirk	1-4	Dexterity: -5 +4 Damage to each hit Another Ability (NW) Resist General Magic: +25%	-	15
	Lightsabre	1-6	Increases light radius 20% Lightning Hit (NW) To Hit +20% Resist Lightning +50%	17str	25
Missing	Lord's Axe of Structure	8-20	Damage: +156% Increased Durability	-	126
	Mangler, The	6-16	Damage: +200% Dexterity: -5 Magic: -5 Mana: -10	25str	30
	Needler, The	1-2	*Unusual Item Damage To Hit: +70%	20str 20dex	20
	Rift Bow, The	1-4	Fires Random Speed Arrows +2 Damage to each hit	20str 20dex	20
	Shadowhawk	4-12	Decreases Light Radius 20% Invisibility (NW) To hit: +15% Resist All +5%	30str	50
	Wizardspike	1-4	+15 Magic +35 Mana +25% to Hit Resist All +15%	-	15







SPECIAL ARMOR

Inventory Picture	Armor	AC	Special Abilities	Requirements	Durability
	Blackoak Shield	8	Dexterity: +10 Vitality: -10 Another Ability (NW) Decreases Light Radius 10% Increase in Durability	18str	50
	Constricting Ring	--	Resist All: +100% You constantly lose hit points	-	-
	N-Tropy's Rune Robes	13	-	-	Indestruc - tible
	Rainbow Cloak	6	Another Ability (NW) All Attributes: +1 Resist All: +10% Hit Points: +5 Enhanced Durability	-	22
	Rune Mask	4	-	-	Indestruc - tible
	Rune Shield	5	-	-	Indestruc - tible
	Split Skull Shield	3	Another Ability (NW) Hit Points: +10 Strength: +2 Decreases Light Radius 10% Increase in Durability	-	10
	Thinking Cap	4	Mana +30 All Spell Levels +2 Resist All: +20% Enhanced Durability	-	1
	Wisdom's Wrap	7	Magic: +5 Spell Cost -10% Resist Lightning: +25% Another Ability (NW) Another Ability (NW)	-	30



ειδικές τακτικές κινήσεις για κάθε αντίπαλο και φυσικά τα ανάλογα όπλα.

Γενικά, πατώντας το πλήκτρο F1 εμφανίζεται ένα ειδικό παράθυρο (Diablo Help) το οποίο αναφέρει αναλυτικά όλες τις λειτουργίες των πλήκτρων, του mouse και το χειρισμό του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Το Diablo είναι από τα πιο εθιστικά παιχνίδια που έχετε συναντήσει ποτέ. Κατορθώνει να συνδυάσει βασικά στοιχεία των RPGs με πάρα πολύ έντονο action στοιχείο. Σε αυτόν το συνδυασμό οφείλεται η επικράτησή του σε διαφορετικές κατηγορίες χρηστών. Η επιτυχία όμως αυτή έχει και το αντίτιμό της. Το Diablo υστερεί σημαντικά σε μερικά βασικά χαρακτηριστικά των RPGs όπως το interaction και η ποιότητα των πληροφοριών που πρέπει να μαζεύεις. Εδώ αυτό που έχει σημασία είναι να σκοτώνεις τον έναν εχθρό μετά τον άλλον. Στο παιχνίδι μπορείς να διαλέξεις ανάμεσα σε τρεις ήδη έτοιμους χαρακτήρες, έναν Warrior, έναν Rogue και έναν Sorcerer. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να του δώσεις ένα όνομα και να ξεκινήσεις το παιχνίδι. Φυσικά, πρώτο μέλημά σου πρέπει να είναι η ανάδειξη των χαρακτηριστικών του ήρωα που έχεις διαλέξει.

MULTI-PLAYERS ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Το παιχνίδι υποστηρίζει, εκτός από το βασικό παιχνίδι ανάμεσα σε σένα και το πρόγραμμα/υπολογιστή, και άλλες τρεις λειτουργίες. Η πρώτη είναι μέσω modem με δυνατότητα συμμετοχής μόνο δύο





ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Pentium στα 60MHz.

8MB RAM.

4x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 2MB.

SVGA κάρτα γραφικών με DirectX 3.0.

Το πακέτο, που περιλαμβάνει ένα CD, μας έδωσε το κατάστημα Vertigo.







παικτών, η δεύτερη μέσω δικτύου με τη συμμετοχή μέχρι τεσσάρων παικτών και η τρίτη αφορά στη σύνδεση (έχοντας φυσικά πρόσβαση στο Internet) με το BattleNet της Blizzard, η οποία υποστηρίζει μέχρι τέσσερις χρήστες. Εγώ κατόρθωσα και συνδέθηκα μία φορά με το BattleNet (προσέξτε γιατί απαιτεί ΠΟΛΥ γρήγορη γραμμή/σύνδεση, αλλιώς δεν γίνεται τίποτα), αλλά ενώ ήμουν φρέσκος-φρέσκος, μια και πρωτοξεκινούσα, έπεσα σε κάτι χαρακτήρες που ήταν Level 30 και έτσι το παιχνίδι δεν είχε νόημα. (Πότε πρόλαβαν; Δεν έχουν να κάνουν και καμιά άλλη δουλειά;)

Το γεγονός ότι είναι το πρώτο RPG που προσφέρει multi-player παιχνίδι αποτελεί έναν από τους βασικούς λόγους για τους οποίους το Diablo καθιερώθηκε τόσο γρήγορα ανάμεσα στους χρήστες.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, γύρνα όλη την περιοχή σου και μίλα με όλους τους χαρακτήρες που θα συναντήσεις. Αφού μάθεις τι κάνει ο καθένας και σε τι μπορεί να σου χρησιμεύσει, πήγαινε βόρεια και δεξιά προς την εκκλησία/μοναστήρι και το νεκροταφείο. Ακριβώς μπροστά από την εκκλησία/μοναστήρι βρίσκεις έναν ετοιμοθάνατο, ο οποίος σου αναθέτει το πρώτο σου Quest: να βρεις και να σκοτώσεις τον καταραμένο Butcher ώστε να μπορέσει η ψυχή τους να βρει τη γαλήνη. Μπες στην εκκλησία και κατέβα στο πρώτο σου Dungeon. Εξερεύνησε πρώτα το νότιο τμήμα όπως κατέβηκες. Η συνταγή είναι απλή: Κάνε κλικ σε οποιονδήποτε σε πλησιάσει ώστε να τον σκοτώσεις. Πάρε ή μετακίνησε οποιοδήποτε αντικείμενο "καταλαβαίνει" ο κέρσορας του mouse. Μάζευε οτιδήποτε βρίσκεις.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

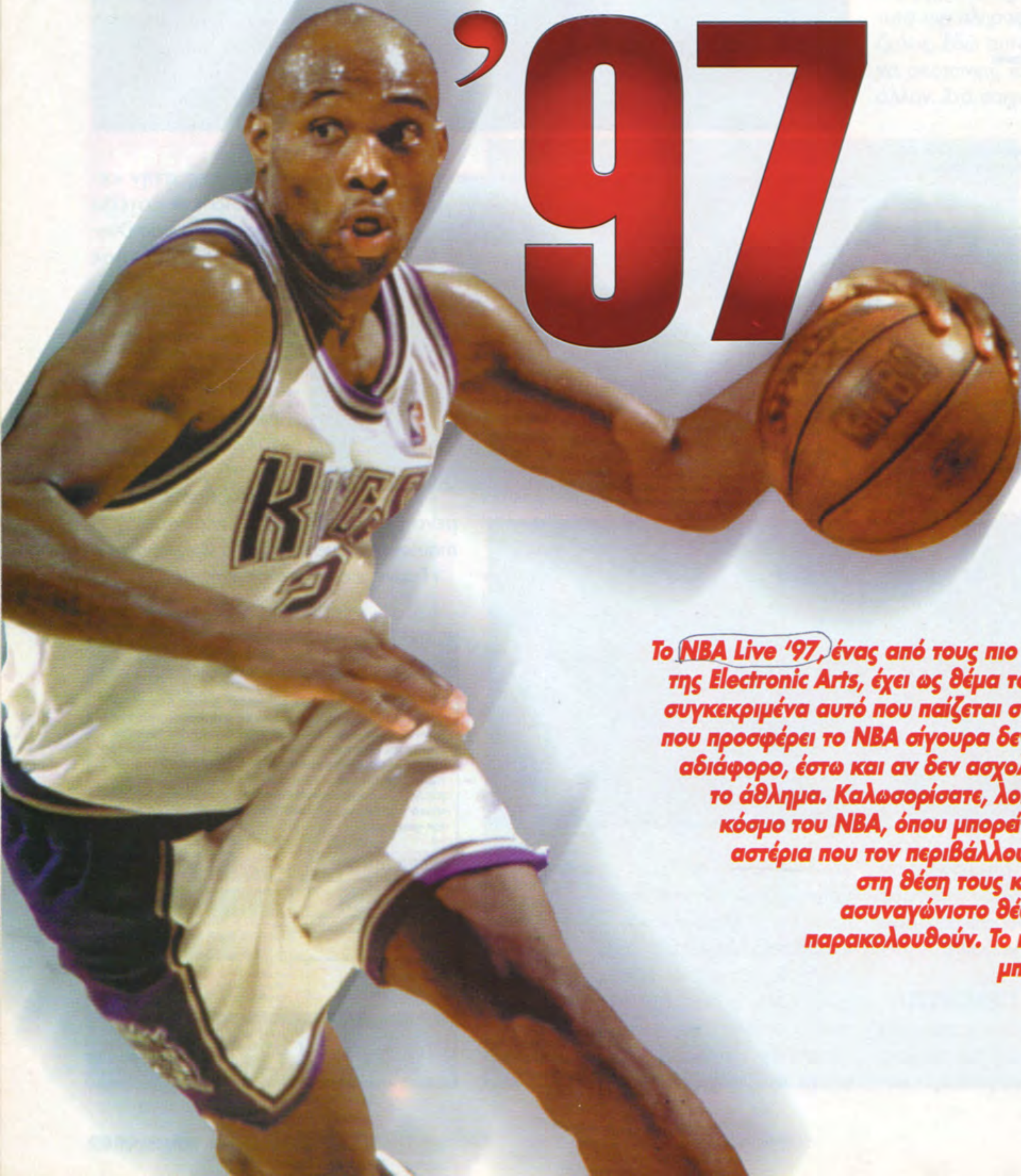
Ενα από τα πιο εθιστικά computer games που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Η απλότητα στη λειτουργία του αποτελεί μία από τις κυριότερες αιτίες του παροξυσμού που έχει προκαλέσει. Εάν σε αυτό προσθέσετε τα θαυμάσια SVGA γραφικά, το γεγονός ότι είναι το πρώτο multi-player RPG που κυκλοφόρησε και το ατελείωτο hacking που διαθέτει, είστε κοντά στο μυστικό της επιτυχίας του. Το απόλυτο IN στα computer games...

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
ΔΡΑΣΗ	85
ΕΘΙΣΜΟΣ	96

90%



NBA LIVE '97



Το NBA Live '97, ένας από τους πιο γνωστούς τίτλους της Electronic Arts, έχει ως θέμα του το μπάσκετ και συγκεκριμένα αυτό που παίζεται στο NBA. Το θέαμα που προσφέρει το NBA σίγουρα δεν αφήνει κανέναν αδιάφορο, έστω και αν δεν ασχολείται ιδιαίτερα με το άθλημα. Καλωσορίσατε, λοιπόν, στον μαγικό κόσμο του NBA, όπου μπορείτε να δείτε όλα τα αστέρια που τον περιβάλλουν, να αγωνιστείτε στη θέση τους και να προσφέρετε ασυναγώνιστο θέαμα σε όσους σας παρακολουθούν. Το καλύτερο παιχνίδι μπάσκετ για τα PCs!

Ιάσονας Δούζας



Μετά την παγκόσμια επιτυχία που σημείωσε το NBA Live '95, η Electronic Arts παρουσίασε τους πρώτους μήνες του 1996 το NBA Live '96, που έμελλε να αποτελέσει την πιο απογοητευτική συνέχεια παιχνιδιού που είχε κατασκευάσει ποτέ η εταιρία. Ελλείψει ανταγωνισμού, το NBA Live '96 τελικά στέριωσε, αν και δεν κατάφερε να σημειώσει τις πωλήσεις του αρχικού παιχνιδιού. Τα παράπονα όμως ανά τον κόσμο ήταν αρκετά, με αποτέλεσμα η Electronic Arts να αναγκαστεί να παρουσιάσει, σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα, το NBA Live '97. Κατά πόσο το νέο παιχνίδι της Electronic Arts και συγκεκριμένα του τμήματος παραγωγής αθλητικών παιχνιδιών της εταιρίας, ονόματι EA Sports, μπορεί να εξαλείψει τις όποιες αμφιβολίες για την ποιότητά του θα το διαπιστώσετε στη συνέχεια.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Electronic Arts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Basketball simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του NBA Live '97 είναι άψογα και μάλιστα τα καλύτερα με μεγάλη διαφορά από αυτά οποιουδήποτε άλλου παιχνιδιού μπάσκετ, ίσως και οποιουδήποτε άλλου αθλητικού παιχνιδιού! Τα sprites διαθέτουν πραγματική 3D απεικόνιση και υπόσταση καθώς έχουν κατασκευαστεί με τη χρήση ενός μεγάλου αριθμού πολυγώνων και textures, ενώ δεν θυμίζουν σε τίποτε τα αντίστοιχα pixel-αρισμένα sprites του NBA Live '96. Η λεπτομέρεια στην κίνηση και την απόδοση των χαρακτήρων είναι εκπληκτική. Μπορούμε άνετα να διακρίνουμε τα χαρακτηριστικά κάθε παίκτη, ακόμα και του προσώπου, ανάμεσα στα 400 διαφορετικά χαρακτηριστικά που διαθέτει το παιχνίδι! Οι κινήσεις είναι παρμένες με την τεχνική motion capture από τον παίκτη των Sacramendo Kings, Mitch Richmond (ο οποίος τυγχάνει ειδικής μνείας στη συσκευασία του παιχνιδιού, αφού παρουσιάζεται στην εμπρόσθια όψη), με αποτέλεσμα το animation να βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα, ενώ και η ποικιλία των κινήσεων σίγουρα εντυπωσιάζει. Τα γήπεδα είναι κατασκευασμένα με τη "μηχανή" Virtual Stadium, η οποία έκανε για πρώτη φορά την εμφάνισή της στη σειρά '96 των αθλητικών παιχνιδιών της Electronic Arts χωρίς όμως τα αναμενόμενα αποτελέσματα. Η κυριότερη βελτίωση στο Virtual Stadium είναι η εξάλειψη του κυματισμού που προκαλούσε η κίνηση της κάμερας, ιδιαίτερα στη χαμηλή ανάλυση. Επιπροσθέτως, η προσαρμογή της εν λόγω "μηχανής" στις γενικότερες αλλαγές που έχουν γίνει στο παιχνίδι είναι άριστη, με αποτέλεσμα το NBA Live '97 να μη θυμίζει σε τίποτα τον προκάτοχό του στον τομέα των γραφικών. Οι αγωνιστικοί χώροι των ομά-







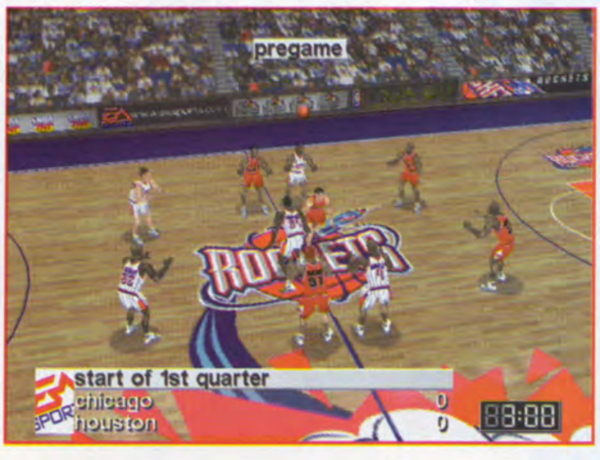


Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



δων είναι ακόμα πιο εντυπωσιακοί και πειστικοί, κάτι που μπορείτε να διαπιστώσετε στο εκπληκτικό τερέν των Charlotte Hornets (δείτε το και θα με θυμηθείτε!). Επίσης, οι θεατές δεν θυμίζουν "ταπετσαρία", όπως συνέβαινε στο NBA Live '96, αλλά έχουν πολύ καλή ποιότητα, η οποία χαλάει κάπως στις πλαϊνές κερκίδες χωρίς ωστόσο αυτό να μειώνει το παιχνίδι. Μοναδικό "μελανό" σημείο είναι οι παίκτες στις φάσεις των replays (όπου η κάμερα κάνει πολύ κοντινό zoom) οι οποίοι θυμίζουν κάτι από ακρίδες (!), ενώ συνήθως κοιτάνε αλλού όταν επιτυγχάνουν απευθείας καλάθι ύστερα από την απόκτηση ενός rebound. Οι διαθέσιμες κάμερες είναι οκτώ και φιλοδοξούν να προσφέρουν ατέλειωτες ώρες ευχάριστης παρακολούθησης ανάλογα με τις προσωπικές προτιμήσεις του καθενός. Κατά τη γνώμη μου, καλύτερη κάμερα του παιχνιδιού είναι η προεπιλεγμένη (Press), με δεύτερη καλύτερη την "Classic", η οποία διατηρεί την ίδια γωνία με την παραδοσιακή του NBA Live '95. Επίσης, υπάρχει η κάμερα "Auto" που αναλαμβάνει να πραγματοποιεί αυτόματη εναλλαγή ανάμεσα στην "Press" και την "Behind" κάμερα (αντίθετα με το manual που σημειώνει ότι εναλλάσσεται ανάμεσα σε όλες τις διαθέσιμες κάμερες). Στην πράξη, όμως, η αυτόματη κάμερα δεν είναι τίποτε άλλο από μία "ενοχλητική" εκδοχή της "Press". Στην οθόνη επιλογής της κάμερας συναντάμε επίσης ένα εικονίδιο το οποίο, αν ενεργοποιηθεί, κάνει συνεχώς zoom την κάμερα στις επίμαχες φάσεις κάτω από το καλάθι και στη συνέχεια την απομακρύνει. Δύο άλλες επιλογές, όπως αυτή της αναστροφής του γηπέδου και της ρύθμισης της απόστασης (zoom in/out) από όπου θα παρακολουθούμε τον αγώνα, ολοκληρώνουν την πολύ καλή εικόνα.





Το NBA Live '97 τρέχει στις αναλύσεις 320x200, 640x240 (interlaced) και 640x480. Για τη χαμηλότερη ανάλυση είναι αρκετός ένας Pentium 75MHz, ο οποίος είναι και η ελάχιστη απαίτηση του παιχνιδιού. Η μεσαία ανάλυση είναι κάπως σκοτεινή στην απεικόνισή της (λόγω της παρεμβολής μαύρων γραμμών), με αποτέλεσμα να κουράζει έπειτα από ορισμένη χρήση. Η υψηλή ανάλυση, όπως προαναφέραμε, είναι χάρμα οφθαλμών, αλλά θα χρειαστείτε τουλάχιστον έναν Pentium 133MHz και μία γρήγορη κάρτα γραφικών ώστε να αποδοθεί σωστά (χωρίς κόψιμο πολλών frames). Μπορείτε, πάντως, εάν θέλετε, να απενεργοποιήσετε κατά βούληση κάποια details, όπως τις κερκίδες, τους στύλους που κρατούν τα στεφάνια, το texture του δαπέδου, καθώς και να ελαττώσετε το μέγεθος του παραθύρου.

Δοκιμάσαμε το NBA Live '97 με τρεις διαφορετικούς επεξεργαστές (!) κάτω από το ίδιο σύστημα (Diamond Stealth 3D 2000, 32MB EDO RAM) για να δούμε πώς αποδίδει με όλα τα details ενεργοποιημένα (full detail). Με τον πρώτο επεξεργαστή, έναν Intel Pentium 133MHz, απέδιδε ικανοποιητικά αλλά ύστερα από πολύωρη χρήση γινόταν κουραστικό στην παρακολούθηση (προσωπική άποψη). Με τον δεύτερο επεξεργαστή, έναν Cyrix 6x86 P166+, απέδωσε αρκετά καλά χωρίς να γίνεται κουραστικό ή ενοχλητικό στην παρακολούθηση, παρ' όλα αυτά όμως ήταν φανερό ότι δεν είχε πολύ ομαλή κίνηση. Ο τρίτος και τελευταίος επεξεργαστής με τον οποίο δοκιμάστηκε το παιχνίδι ήταν ο ολοκαίνουριος Intel Pentium 200MHz με την προσθήκη των εντολών MMX. O συγκεκριμένος Pentium επεξεργαστής είναι περίπου 10% ταχύτερος από τον απλό Pentium 200MHz, όταν δεν χρησιμοποιείται το MMX (το NBA Live '97 δεν επωφελείται από το MMX). Ετσι, με ανυπομονησία τοποθετήσαμε το chip ελπίζοντας ότι με τον ταχύτερο Pentium επεξεργαστή της αγοράς το παιχνίδι θα πέταγε! Πράγματι, η κίνηση ήταν αρκετά ομαλή, ενώ ο



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

ρυθμός των frames ιδιαίτερα υψηλός. Ωστόσο, η διαφορά ισχύος ανάμεσα στον 133-άρη και τον 200-άρη MMX Pentium δεν αντιπροσωπευόταν πλήρως από την αυξημένη απόδοση του παιχνιδιού, κάτι που φανερώνει ότι δεν γίνεται η καλύτερη δυνατή εκμετάλλευση των βασικών πόρων του συστήματος. Σε αυτό το σημείο επισημαίνουμε ότι το παιχνίδι είναι ταχύτερο στο DOS και βραδύτερο στα Windows 95 (χρειάζεται το DirectX 3.0 για να τρέξει και το οποίο περιλαμβάνεται). Ειδικά εάν διαθέτετε 16MB μνήμη RAM καλύτερα να ξεχάσετε τα Windows 95, ενώ ακόμα και με μεγαλύτερες ποσότητες μνή-



μης σας συνιστώ να το τρέχετε στο DOS με τη χρήση smartdrive (καθώς ο σκληρός δίσκος "διαβάζει" αρκετά συχνά, ακόμη και κατά τη διάρκεια του αγώνα).

Σε ό,τι αφορά τον ήχο για πρώτη φορά στη σειρά των τίτλων NBA Live περιλαμβάνεται εκφωνητής και μάλιστα ένας από τους πιο γνωστούς του NBA, ο Ernie Johnson Jr! Αντίθετα όμως με τους περισσότερους αθλητικούς τίτλους (συμπεριλαμβανομένων αυτών της Electronic Arts), όπου η εκφώνηση υποτίθεται ότι γίνεται για την κάλυψη της τηλεοπτικής μετάδοσης, στο NBA Live '97 το είδος της εκφώνησης είναι αυτό που παίρνει μέρος σε ένα πραγματικό γήπεδο NBA. Μην περιμένετε λοιπόν πληθώρα προτάσεων, καθώς δεν είναι αυτός ο σκοπός του παιχνιδιού. Αυτό που κάνει ο εκφωνητής είναι να ανακοινώνει τις ομάδες, τον παίκτη που έβαλε το καλάθι, τον υπαίτιο ενός φάουλ και τον αριθμό των φάουλ στα οποία έχει υποπέσει, τις αλλαγές και άλλα ενδιαφέροντα. Ετσι, δεν ξεφεύγει ποτέ από αυτά που λέει και δεν γίνεται σε καμία περίπτωση φαιδρός αφού δεν αυτοεπαναλαμβάνεται. Εν τω μεταξύ, τονίζει με έμφαση τα ονόματα των παικτών που επιτυγχάνουν εντυπωσιακά καλάθια, ενώ δείχνει ιδιαίτερη προτίμηση στους παίκτες που παίζουν στην έδρα τους. Συνολικά η εκφώνηση κυμαίνεται σε άριστα επίπεδα σε ό,τι αφορά τόσο τη σωστή απόδοση όσο και την ασύγκριτη ποιότητά της. Συνάμα, με το εντυπωσιακό echo που έχει επιλεγεί για να προσδώσει βάθος στο άκουσμα, δίνεται η εντύπωση ότι βρίσκεσαι μέσα σε ένα πραγματικό γήπεδο! Καταλυτικό ρόλο προς αυτήν την κατεύθυνση παίζει και η συμβολή των εκπληκτικών ηχητικών εφέ, τόσο αυτών που παίρνουν μέρος στον κυρίως αγωνιστικό χώρο (το χτύπημα της μπάλας στο παρκέ, ο ήχος των παπουτσιών καθώς γλιστράνε, το "χλατς" που ακούγεται από το διχτάκι κ.ά.) όσο και που παράγουν οι θεατές (οι οποίοι, δυστυχώς, σε κρίσιμα σουτ των τελευταίων δευτερολέπτων δεν διαθέτουν τη ζωντάνια που θα έπρεπε). Επίσης, τα διάφορα μουσικά κομμάτια που ακούγονται στους αγώνες του NBA είναι και εδώ παρόντα εμπλουτίζοντας την άριστη ηχητική αίσθηση.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το NBA Live '97 είναι φτιαγμένο για να προσφέρει ατέλειωτες ώρες ευχαρίστησης. Παρ' όλα αυτά, το gameplay διαθέτει μία σειρά μειονεκτημάτων που αμαυρώνουν τη συνολική εικόνα του



παιχνιδιού και μαρτυρούν την προσπάθεια των κατασκευαστών για πρόωρη εμφάνισή του στην αγορά. Διευκρινίζουμε όμως ότι τα μειονεκτήματα που πρόκειται να αναφερθούν στη συνέχεια παρουσιάστηκαν στο προηγμένο επίπεδο All-Star με simulation τρόπο παιξίματος και οπωσδήποτε δεν είναι ικανά να μειώσουν το ενδιαφέρον μας για το παιχνίδι.

Καταρχήν, τα καρφώματα που εκτελούν οι παίκτες είναι τραγελαφικά εάν τα δούμε από ρεαλιστική σκοπιά. Ναι μεν είναι έντεχνα, επιδέξια και με αρκετά μεγάλη ποικιλία, πρέπει όμως οι παίκτες να βρίσκονται σχεδόν κάτω από



την μπασκέτα και να εκτινάσσονται με σχεδόν επιτόπιο άλμα ώστε να έχουν τη δυνατότητα να καρφώσουν (ξεχάστε λοιπόν τα καρφώματα από τη γραμμή του φάουλ ή λίγο πιο μπροστά). Το χειρότερο όλων είναι ότι ανεξαρτήτως του ύψους του κάθε παίκτης, είτε είναι cen-



ter είτε playmaker, διαθέτει την ίδια ευχέρεια στα καρφώματα καθώς μπορεί να εκτελέσει μία σειρά στριφογυριστών, ανάποδων καρφωμάτων με περιστροφή του χεριού, προσποίηση του σώματος κ.λπ. Επιπλέον, ακόμη και οι παλαίμαχοι ή οι χωρίς μεγάλο άλμα παίκτες εκτελούν τόσο εκπληκτικά σε καρφώματα που θα ζήλευε ακόμη και ο Michael Jordan στα νιάτα του (ο οποίος παρεμπιπτόντως, όπως και ο Charles



Barkley, λείπει από το παιχνίδι καθώς η Electronic Arts δεν κατέχει τα δικαιώματα). Θα παραμείνουμε στα καρφώματα καθώς υπάρχουν και άλλα σημεία τα οποία δεν έχουν τύχει της ανάλογης προσοχής. Μερικά από αυτά λαμβάνουν χώρα πίσω από την μπασκέτα (όπου ο παίκτης διαπερνά ακόμα και το γυαλί ώστε να επιτύχει τον στόχο του), ενώ τα ανάποδα καρφώματα δίνουν και παίρνουν από όλους τους παίκτες, ανεξαρτήτως ύψους! Επίσης, εκτελούνται τρομερά καρφώματα ακόμα και όταν δεν υπάρχει διαθέσιμος χώρος (σε κάποιες περιπτώσεις οι αντίπαλοι μετατρέπονται σε φαντάσματα!).

Ενα ακόμα μειονέκτημα είναι το γεγονός ότι οι παίκτες δεν πηδάνε πολύ όταν αφήνουν layups, ενώ αντίθετα όταν είναι χωρίς την μπάλα κάτω από τη στεφάνη εκτελούν σαφώς μεγαλύτερα επιτόπια άλματα. Οι centers, από την άλλη πλευρά, και γενικότερα οι ψηλοί παίκτες δεν έχουν κανένα πρόβλημα να ντριπλάρουν την μπάλα σαν playmakers κάνοντας κύκλους γύρω από το γήπεδο! Εκτός του ότι είναι ενοχλητικό να βλέπεις παίκτες όπως ο Shaquile O'Neil να επιδίδονται στις ντρίπλες με τέτοια επιδεξιότητα, οι καλοί ψηλοί παίκτες λόγω του φυσικού ταμπεραμέντου τους είναι ασταμάτητοι εάν γνωρίζεις πώς να τους χειριστείς κατάλληλα. Επίσης, υπάρχει μία λειτουργία για ξεμαρκάρισμα ενός παίκτη (ακόμα δεν κατάλαβα πώς ακριβώς λειτουργεί) που, όταν ενεργοποιηθεί, ακόμα και ο πιο αργοκίνητος ή ψηλός παίκτης μετατρέπεται σε σφαίρα! Ενα άλλο σημαντικό μειονέκτημα είναι ότι το computer πολλές φορές καταφεύγει σε "απατεωνιές" ώστε να πάρει τη νίκη. Δεν είναι φυσικό λοιπόν οι Vancouver Grizzlies να έχουν 60% ποσοστό ευστοχίας έναντι των Chicago Bulls, εκτελώντας από όλο το μήκος και πλάτος του γηπέδου ασύλληπτα στην πλειοψηφία τους σουτ. Πιθανότατα, πάντως, συμβαίνει κάτι τέτοιο επειδή το computer δεν χρησιμοποιεί το turbo στην επίθεση και έτσι βρίσκεται σε μειονεκτική θέση απέναντι στον άνθρωπο-χειριστή, αφού δεν μπορεί να ξεμαρκαριστεί τόσο εύκολα (ωστόσο πολλές φορές αντιδρά βλακωδώς εάν βρεθεί φάτσα με το καλάθι). Το θέμα με το turbo εντάσσεται σε ένα γενικότερο πρόβλημα καθώς όταν ελέγχονται από το computer ούτε οι δικοί μας παίκτες το χρησιμοποιούν. Παρατηρείται επίσης, όπως ακριβώς και στο NBA Live '96, μία αλληλένδετη σχέση μεταξύ των αντιαθλητικών φάουλ και των τραυματισμών. Ετσι, όταν ένα φάουλ δίνεται ως αντιαθλητικό τραυματίζεται πάντα ο παίκτης και όταν ένας παίκτης τραυματιστεί, το φάουλ είναι πάντα αντιαθλητικό! Μερικά άλλα σημεία στα οποία θα έπρεπε να προσεχθεί περισσότερο το παιχνίδι είναι τα εξής: Ο φιλοξενούμενος παίρνει πάντα το τζάμπολ! Η αυτόματη αλλαγή παικτών τοποθετεί τους παίκτες σε λανθασμένη θέση αμέτρητες φορές! Ορισμένες φορές επιτυγχάνονται υπερβολικά σκορ! Κατά την προσωπική μου εκτίμηση, με το turbo ενεργοποιημένο οι παίκτες τρέχουν λίγο πιο γρήγορα από ό,τι θα έπρεπε. Δεν υπάρχει επιλογή για σώσιμο των replays. Οταν επιχειρούνται καλάθια των τελευταίων δευτερολέπτων από την άλλη πλευρά του γηπέδου, η μπάλα βρίσκει πάντα τη στεφάνη, ανεξάρτητα από το





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα "must" για τους απανταχού φίλους του μπάσκετ!

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	96

96%



"χέρι" που διαθέτει ο παίκτης που σουτάρει! Τα επιθετικά φάουλ δεν δίνονται σχεδόν ποτέ από το computer εάν δεν τα αυξήσουμε στο maximum. Δεν υπάρχουν διαιτητές μέσα στο γήπεδο (ας ελπίσουμε να είναι διαθέσιμοι στο NBA Live '98). Μερικές φορές η μπάλα εξαφανίζεται για να βρεθεί στα χέρια κάποιου συγκεκριμένου παίκτη (κάτι ιδιαίτερα εμφανές στα replays). Τέλος, συνέβη και αυτό: ο point guard των Los Angeles Lakers, Nick Van Exel, τάπωσε τον center των Houston Rockets, Hakeem Olazuwon!

Υπάρχουν όμως και θετικά σημεία τα οποία αναφέρουμε συνοπτικά. Video clips στο ημίχρονο διαφορετικά για κάθε ομάδα. Οταν ένας παίκτης παίρνει rebound, σπάνια βγαίνει πλέον έξω από το γήπεδο όπως στο NBA Live '96. Αυξημένο επίπεδο δυσκολίας στο all-star level. Ο υπολογιστής ψάχνει για τον ελεύθερο παίκτη στον οποίο θα δώσει την τελική πάσα. Κάθε παίκτης διαθέτει το δικό του ξεχωριστό στιλ. Το "τρελό" καλάθι και φάουλ του NBA Live '96 (οι γνώστες του παιχνιδιού γνωρίζουν τι εννοώ) συμβαίνει σπανιότατα. Τέλος, το modem play είναι εκπληκτικό από κάθε άποψη, ακόμα και με 14.400 modem, ενώ δεν παρατηρείται το παραμικρό κόψιμο.

BUGS

Εντοπίστηκαν τρία bugs που ενδέχεται να έχουν ήδη ταλαιπωρήσει πολλούς φίλους. Το πρώτο και εμφανέστερο είναι το bug των Windows 95 και αφορά στο user log (ξέρετε, εκεί που πρέπει να μπουν τα στοιχεία μας ώστε να διατηρούνται τα στατιστικά μας). Το user log, λοιπόν, δεν δέχεται σε καμία περίπτωση το όνομά σας, οπότε μην ψάχνετε άδικα από πού προέρχεται το πρόβλημα στην περίπτωση που βρεθείτε σε αυτή την κατάσταση. Το δεύτερο bug συμβαίνει όταν παίζετε μέσω modem και σας έχει καλέσει ο αντίπαλος. Τότε απλώς δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο της πάσας για turbo και έτσι είναι αναγκαστική η χρήση ενός joystick με τέσσερα πλήκτρα για να αναθέσετε σε ένα από αυτά το πλήκτρο turbo. Το τελευταίο bug που εντοπίστηκε αφορά στον νέο Scitech Display Doctor 5.3 (πρώην univbe). Το παιχνίδι κολλούσε ύστερα από μερικά λεπτά στα menus, εάν ενεργοποιούνταν ο SDD 5.3. Παραδόξως, το manual αναφέρει ότι ενδείκνυται η χρήση





univbe driver για αυξημένη απόδοση στο DOS. Δεν γνωρίζω κατά πόσο μπορεί να ήταν υπαίτια η Diamond Stealth 3D 2000 που χρησιμοποιήθηκε, πρέπει να τονίσω όμως ότι παρόμοιο πρόβλημα δεν έχει παρουσιαστεί ξανά με την εν λόγω κάρτα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **Pentium 75MHz.**
- **16MB RAM.**
- **HD 30MB (40MB - Windows 95), 2x CD-ROM drive.**
- **SoundBlaster, SVGA.**
- **Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo και αντιπροσωπεύεται από την Plotline.**

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Ισως να αποθάρρυνα μερικούς με την πληθώρα των μειονεκτημάτων που ανέφερα. Καταρχήν, σας διαβεβαιώ ότι, μια και ο εντοπισμός αυτών των μειονεκτημάτων έγινε ύστερα από πολλές ώρες ευχάριστης ενασχόλησης με το παιχνίδι, είναι σχεδόν αδύνατο να βρεθούν άλλα. Τα μειονεκτήματα αυτά επισημάνθηκαν κυρίως λόγω του ότι στερούν τον υπέρτατο ρεαλισμό από ένα παιχνίδι του οποίου ο σκοπός είναι ακριβώς αυτός. Εάν η Electronic Arts είχε λανσάρει το NBA Live '97 ως έναν τίτλο του στιλ NBA Jam, τότε απλώς δεν θα έδινα σημασία. Παρ' όλα αυτά, η συνολική εικόνα που αποκόμισα από το NBA Live '97, έχοντας κατά νου τις λεπτομέρειες που προανέφερα, ήταν άριστη. Υπό αυτό το πρίσμα, λοιπόν, εντοπίστηκαν τα "μελανά" σημεία, αλλά λήφθηκαν ελάχιστα υπόψη στη διαμόρφωση της τελικής βαθμολογίας. Εάν, πάντως, η Electronic Arts δεν βιαζόταν να κυκλοφορήσει τόσο γρήγορα το παιχνίδι στην αγορά, θα του άξιζε μία βαθμολογία της τάξης του 99%!

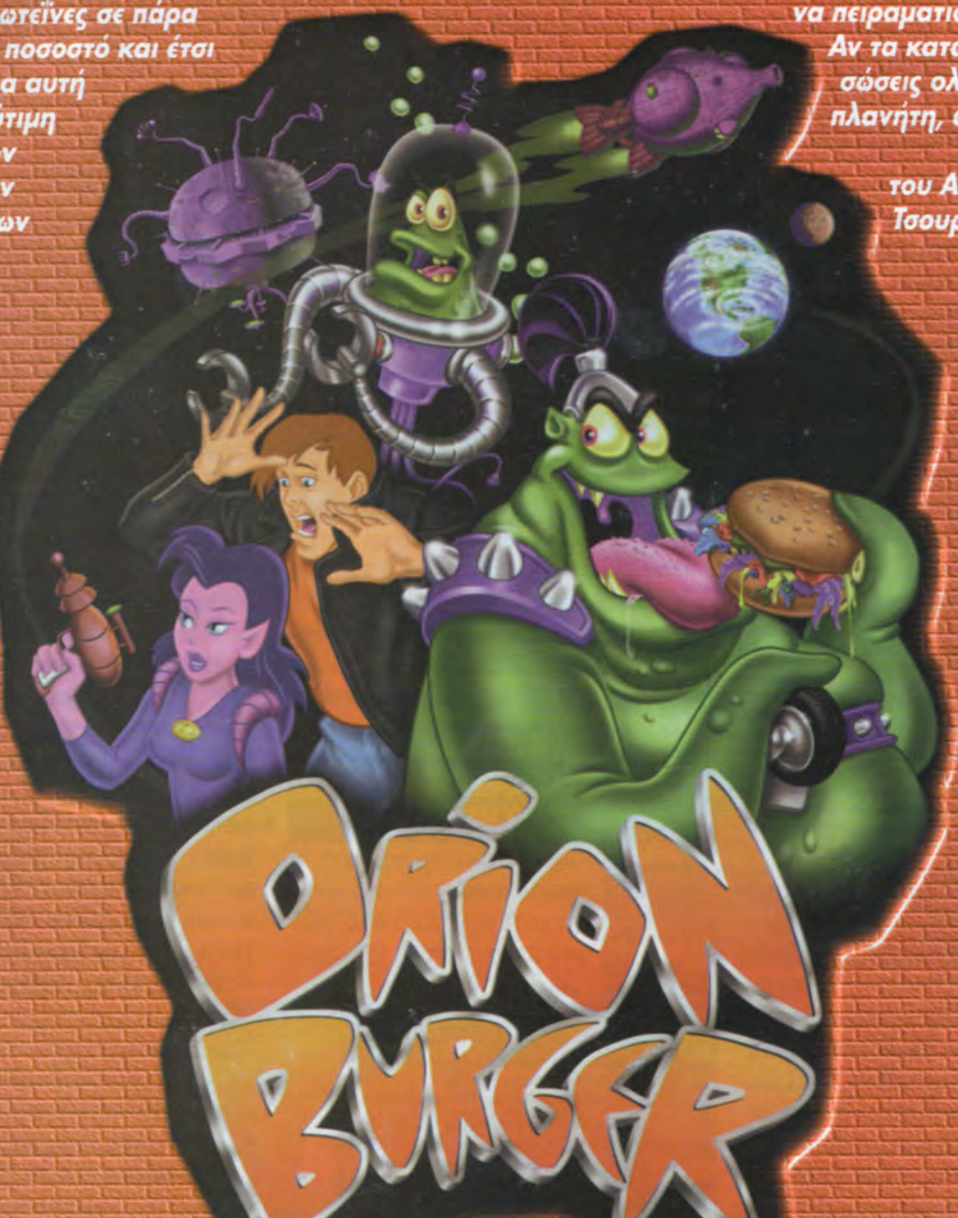
TIP

Οσοι έχουν πρόσβαση στο Internet, στη διεύθυνση "http://www-users.informatik.rwthaachen.de/fimt/nba97.html" μπορούν να βρουν όλα τα τελευταία patches που προσθέτουν τους Jordan και Barkley, ενώ παράλληλα ενημερώνουν τα rosters των ομάδων με όλες τις τελευταίες μεταγραφές, προσθήκες παικτών κ.λπ. ■



Ο πλανήτης Γη αντιμετωπίζει μία τρομερή απειλή. Η Orion Burger, η μεγαλύτερη αλυσίδα fast food σε ολόκληρο το γαλαξία, διαπίστωσε ότι οι κάτοικοι της Γης, δηλαδή εμείς, περιέχουν πρωτεΐνες σε πάρα πολύ μεγάλο ποσοστό και έτσι αποτελούν για αυτή μία υπερπολύτιμη πηγή "πρώτων υλών" για την παρασκευή των περιβόητων χάμπουργκέρ της. Αποφασίζει λοιπόν, να έρθει στον πλανήτη μας για να δοκιμάσει αυτό το "νέο υλικό". Εσύ, ο Wilbur Wafflemeier, είσαι η μοναδική μας ελπίδα, μια και εσένα διάλεξε για να πειραματιστεί με το IQ σου. Αν τα καταφέρεις, θα σώσεις ολόκληρο τον πλανήτη, αν όχι...

του Ανδρέα Τσουρινάκη





ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Η Sanctuary Woods, όταν αποφάσισε να "μπει" στην αγορά των computer games, δημιούργησε το τμήμα Entertainment. Εκείνη την περίοδο η Microprose, η εταιρία που μας έδωσε το εκπληκτικό Rex Nebular αλλά και το Return of the Phantom, περνώντας μία μεγάλη οικονομική κρίση (κυρίως λόγω των τεράστιων κεφαλαίων που δαπανήθηκαν για την εξαγορά της Spectrum Holobyte, μία κίνηση που τελικά μάλλον ζημιά έχει κάνει στην εταιρία), αποφάσισε να κλείσει το τμήμα δημιουργίας και παραγωγής adventure games, απολύοντας όλο το προσωπικό. Ετσι, οι άνθρωποι που έφτιαξαν το εξαιρετικό user interface των προαναφερόμενων adventures έμειναν στο δρόμο. Οχι όμως για πολύ, μια και η Sanctuary Woods τους προσέλαβε σχεδόν αμέσως, μην αφήνοντας τη μεγάλη ευκαιρία που της παρουσιάστηκε (τα στελέχη αυτά διέθεταν μεγάλη τεχνογνωσία) να πάει χαμένη. Αυτή η ομάδα των στελεχών έπεσε με τα μούτρα στη δουλειά και μας έδωσε δύο από τα καλύτερα adventures των τελευταίων χρόνων, το "Buried In Time: The Journeyman Project 2" και το "Ripley's Believe It or Not!: The Riddle of Master Lu". Δυστυχώς όμως η εταιρία επένδυσε τεράστια κεφάλαια στην προσπάθειά της να βρεθεί από το τίποτα στην πρώτη σειρά των εταιριών που χρησιμοποιούσαν αλλά και προωθούσαν τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής, ενώ τα adventures αυτά, όσο καλά και αν ήταν, όσο καλά και αν πούλησαν, δεν κάλυψαν όλο αυτό το κεφάλαιο που είχε επενδυθεί, με αποτέλεσμα η εταιρία να παρουσιάσει βραχυπρόθεσμα πτώση των μετοχών της. Το γεγονός αυτό θορύβησε πάρα πολύ τους μετόχους της, βλέποντας για πρώτη φορά στην ιστορία της τη μεγάλη αυτή εταιρία να παρουσιάζει οικονομική ζημιά, και αποφάσισαν να κλείσουν το εν λόγω τμήμα. Η Disney, που με τη σειρά της έψαχνε έναν τρόπο να "χωθεί" στις εξελίξεις, "αγόρασε" από τη Sanctuary Woods ολόκληρο το σχετικό τμήμα! Η προσωπική μου γνώμη είναι ότι οι άνθρωποι της Sanctuary Woods πανικοβλήθηκαν και πήραν μία μάλλον λαθεμένη απόφαση, μια και θεωρώ σίγουρο ότι αν περίμεναν λίγο ακόμη, θα είχαν βρεθεί στην "καρδιά" της μεγάλης έκρηξης που παρουσιάζουν σήμερα τα λεγόμενα multimedia συστήματα, οι πωλήσεις των οποίων έχουν αυξήσει κατά πολύ τη σχετική αγορά, διαθέτοντας ένα από τα πιο σημαντικά επιτελεία δημιουργίας computer games, και θα μπορούσαν να γευθούν τους καρπούς των προσπαθειών και των εξόδων τους.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sanctuary Woods
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D hand-made graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Το διαστημόπλοιο των εξωγήινων που απειλούν να καταστρέψουν τη Γη.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Οταν λοιπόν το διοικητικό συμβούλιο της εταιρίας πήρε την απόφαση για το κλείσιμο



Ενα καλό κούρεμα πάντοτε χρησιμεύει. Εδώ βλέπεις και ένα δείγμα από τις συζητήσεις που κάνεις.



Στο υπνοδωμάτιό σου.





Στο τραπέζι του πόνου.

(πώληση) του Entertainment τμήματος, το Orion Burger όχι μόνο είχε εξαγγελθεί, αλλά βρισκόταν ήδη στο τελευταίο στάδιο της παραγωγής του. Η πώληση του τμήματος, αλλά και οι αμφιβολίες για το αν έπρεπε τελικά να κυκλοφορήσει ή όχι το συγκεκριμένο παιχνίδι, καθυστέρησαν πάρα πολύ την κυκλοφορία του σε βαθμό μάλιστα που σχεδόν όλοι είχαν πιστέψει ότι το σχετικό project είχε εγκαταλειφθεί οριστικά. Τελικά το παιχνίδι κυκλοφόρησε, αν και με μεγάλη χρονική καθυστέρηση, κινδυνεύοντας έτσι να βρεθεί εκτός ανταγωνισμού.

Το Orion Burger ήταν το πρώτο και το τελευταίο adventure της εταιρίας που δημιουργήθηκε με βάση τα λεγόμενα hand-made γραφικά. Με αυτό οι δημιουργοί του έκαναν μια προσπάθεια να περάσουν στο χώρο των σατιρικών adventures. Ως το κύκνειο άσμα της εταιρίας, λοιπόν, κατέχει μια ξεχωριστή και συνάμα θλιβερή θέση στο χώρο.

Το Orion Burger αντλεί το όνομά του από τη μεγαλύτερη αλυσίδα παραγωγής fast food σε ολόκληρο το γαλαξία. Η όλο και αυξανόμενη



Ναι, αυτή η όμορφη και τρυφερή ύπαρξη είναι εδώ γιά να σε σώσει.

τάση παραγωγής δημιούργησε την ανάγκη εύρεσης νέων πρωτεϊνών. Ετσι, αποφασίζεται από το συμβούλιο της εταιρίας η αποστολή του ειδικού πράκτορα Zlag για αναζήτηση νέων πηγών πρώτων υλών. Ο Zlag μαζί με το βοηθό του Flumix αποφασίζουν να "μελετήσουν" από κοντά έναν πλανήτη, οι κάτοικοι του οποίου δείχνουν να "περιέχουν" τεράστια αποθέματα πρωτεΐνης. Αυτός ο πλανήτης είναι η Γη! Ευτυχώς όμως για εμάς η νομοθεσία τους τούς επιβάλλει μερικούς σημαντικούς περιορισμούς. Ετσι, είναι υποχρεωμένοι να περνούν τους κατοίκους των πλανητών που τους ενδιαφέρουν από μία σειρά τεστ, με τα οποία ελέγχουν τη νοημοσύνη τους. Αν τελικά οι "κάτοικοι-πειραματόζωα" περάσουν με επιτυχία τα τεστ αυτά, τότε τους αφήνουν στην ησυχία τους και πάνε για τον επόμενο πλανήτη. Ως πειραματόζωο από τον πλανήτη μας διάλεξαν εσένα, τον Wilbur Wafflemeier, και θα σε υποβάλουν σε μία σειρά εξαντλητικών τεστ. Στο πρώτο από αυτά, το Neuroanalysis, αποτυγχάνεις. Ενώ λοιπόν ετοιμάζονται να σε στείλουν πίσω στη Γη και να σβήσουν από τη μνήμη σου όλη τη σχετική διαδικασία (όπως τους υποχρεώνουν οι νόμοι τους), κάτι πάει στραβά και ναι μεν γυρνάς στη Γη αλλά σε προγενέστερο χρονικό σημείο από αυτό που σε απήγαγαν και διατηρώντας στη μνήμη σου όλο το συμβάν. Γρήγορα θα ανακαλύψεις ότι μία μυστική οργάνωση σε βοηθά. Εχοντας λοιπόν αυτήν τη φορά σύμμαχό σου το χρόνο, μια και ξέρεις τι πρόκειται να συμβεί, πρέπει να οργανωθείς με τέτοιον τρόπο ώστε να αντιμετωπίσεις θετικά την απαγωγή σου που θα επακολουθήσει, να περάσεις με επιτυχία όλα τα τεστ και να σώσεις τη Γη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του "τρέχουν" σε ανάλυση 640x480. Τόσο οι background χώροι όσο και οι χαρακτήρες είναι όμορφα σχεδιασμένοι και λειτουργούν πολύ ευχάριστα στην τελική αίσθηση του χρήστη.

Ο ήχος καθώς και τα ηχητικά εφέ είναι από τα καλύτερα του είδους, ενώ οι ομιλίες (speech), αν και βρίσκονται πολύ πάνω από τον μέσο όρο, δεν είναι κάτι ξεχωριστό. Το σημαντικότερο μειονέκτημα του παιχνιδιού έγκειται στο ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα εμφάνισης των διαλόγων και σε κείμενο πάνω στην οθόνη. Ετσι, αν και γενικά οι ομιλίες είναι από τις πιο "ηχητικά καθαρές" που έχουμε ακούσει, ο χρήστης θα αντιμετωπίσει σημαντικό πρόβλημα.

Ο χειρισμός του είναι αρκετά λειτουργικός. Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα περίπου 5/8 της συνολικής οθόνης. Στο κάτω μέρος αριστερά υπάρχουν τα icons/εντολές LOOK (ή με τα πλήκτρα L ή A), PICK UP/GET (ή T ή S) και USE (ή U ή D). Στο κάτω και μεσαίο τμήμα εμφανίζεται το inventory σου όπου τα διάφορα αντικείμενα αναπαρίστανται με γραφικές παραστάσεις. Στο κάτω και δεξιά τμήμα υπάρχουν τα Abduct-o-tron και GAME Menu icons. Το πρώτο λειτουργεί σαν το "απέτυχα στο τεστ" και σε ξαναρχίζει από την αρχή. Θα σου φανεί χρήσιμο πάρα πολ-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αρκετά καλό και με πρωτότυπη σεναριακή ιδέα adventure. Αποτελεί συλλεκτικό κομμάτι, μια και είναι το τελευταίο παιχνίδι που κυκλοφορεί η εταιρία. Αν και σχετικά μικρό σε διάρκεια παιχνιδιού, θα σας δυσκολέψει αρκετά με τους πρωτότυπους γρίφους του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	88
ΔΡΑΣΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΧΙΟΥΜΟΡ	80

84%



λές φορές, ειδικά όταν θέλεις να κερδίσεις χρόνο. Το GAME Menu περιέχει τις επιλογές MAIN MENU, OPTIONS MENU, RESUME PLAY, SAVE (μέχρι και 97 θέσεις), LOAD, QUIT. Το MAIN MENU περιέχει τις επιλογές INTRO, NEW GAME, LOAD, RESUME, CREDITS και EXIT, ενώ το OPTIONS MENU ρυθμίζει κυρίως τον ήχο. Σημειώστε ότι τα SAVE και LOAD αντιστοιχούν και στα πλήκτρα F2 και F3 αντίστοιχα. Οταν πρόκειται να μιλήσεις σε κάποιον, εμφανίζεται ένας ειδικός TALK κέρσορας, τον οποίο κάνοντας κλικ θα εμφανιστούν όλες οι διαθέσιμες φράσεις-επιλογές. Η κίνησή σου στη οθόνη γίνεται με τον κέρσορα, ενώ όταν πρόκειται να αλλάξεις οθόνη/χώρο, εμφανίζεται ένα ειδικό πράσινο βέλος εξόδου. Σημειωτέον ότι ο κέρσορας "καταλαβαίνει" όλα τα αντικείμενα που σε ενδιαφέρουν εμφανίζοντας την ονομασία τους. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο από το inventory σου, κάνεις απλώς κλικ σε αυτό και μετά κλικ τον κέρσορα-αντικείμενο που σε ενδιαφέρει.

Ενα ακόμη αρνητικό σημείο του χειρισμού (μετά τη μη εμφάνιση των διαλόγων σε κείμενο) είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει ένα πλήκτρο που να "περνά" αυτόματα όλους τους διαλόγους ή τα διάφορα animated sequences.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

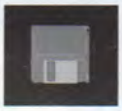
Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική και σε αυτό συντελεί κυρίως το πρωτότυπο σενάριο και οι πράγματι πολύ καλά επεξεργασμένοι χαρακτήρες του παιχνιδιού.

Η δράση του χωρίζεται στα διάφορα τεστ τα οποία πρέπει να περάσεις. Σε αυτά θα έχεις την καθοριστική βοήθεια της όμορφης Asrtal (αυτή σαμποτάρισε το Abduct-o-tron λίγο προτού σε στείλουν πίσω στη Γη). Τα τεστ που πρέπει να περάσεις είναι τα: Neuroanalysis, Survival, Sensory Perception, Language και Logic. Κύριο μειονέκτημα της δράσης είναι η μικρή της διάρκεια. Ειδικά αν ξέρεις τη λύση του, το τελειώνεις πάρα πολύ γρήγορα και αυτό ίσως σας αφήσει την αίσθηση του ανικανοποίητου.



Δραπετεύοντας από το Survival test.

Οι γρίφοι του δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι. Εξαρτώνται από το πόσο γρήγορα θα καταλάβεις τι ακριβώς πρέπει να κάνεις σε κάθε τεστ. Το manual του παιχνιδιού περιέχει μία σειρά πολύτιμων πληροφοριών υπό τη μορφή γενικών Hints για κάθε τεστ ξεχωριστά, ενώ και το φινάλε του παιχνιδιού είναι αρκετά όμορφο και διασκεδαστικό. Συνολικά το Orion Burger θα σας χαρίσει στιγμές ευθυμίας και αυτό νομίζω ότι είναι το πιο σημαντικό.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	
	486DX/33MHz.
	8MB RAM.
	2x CD-ROM drive, 4MB στον σκληρό δίσκο.
	VESA συμβατή κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, ποντίκι.
	Το πακέτο, που περιλαμβάνει ένα CD, μας έδωσε το κατάστημα Vertigo.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας πες τις φράσεις: "Who are you guys?", "Where am I?", "Why are you testing me?", "Don't you want me to take you to my leader?", "Protein procurement agent?", "What is Neuro-watcha-ma-callit Testing?", "What are these things on my head?", "What do I have to do to pass this test?", "What happens if I fail the test?". Οταν βρεθείς στον τηλεμεταφορέα πες τις: "Do you have anything for a headache?", "What is this thing that I'm in?", "Whew! I thought I was gonna be burger meat!", "Couldn't we talk this over?", "Why is that gun-thingy pointing at my head?", "Why are you erasing my memory?". Κατά τη μεταφορά κάτι πάει στραβά και βρίσκεσαι πίσω στον κεντρικό δρόμο σε άλλη ώρα και χωρίς φυσικά να σβηστεί η μνήμη σου. Ουσιαστικά, λοιπόν, ξεκινάς το παιχνίδι έξω από το κουρείο. Ανέβα τη σκάλα στο πλάι του κουρείου (το icon έξοδος να δείχνει Fire Escape). Στην ταράτσα του κουρείου κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στη δορυφορική κεραία (Satellite Dish) και μετά κάνε κλικ σε αυτήν τον USE κέρσορα. Τον μετακινείς. Αμέσως κατέβα κάτω από εκεί που ανέβηκες, κάνοντας κλικ το icon έξοδος/βέλος στο Fire Escape. Κάτω στο δρόμο μπες μέσα στο κουρείο. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Φθάνοντας στο μικρό νησί που μόλις αγόρασες.



HEROES II of Might and Magic

Το Heroes of Might and Magic υπήρξε ένα από τα πολυβραβευμένα strategy games όλων των εποχών, έχοντας κατακτήσει διακρίσεις όπως Strategy Game of the Year από το Computer Gaming World ή Turn-Based Strategy Game of the Year από το Strategy Plus. Ηταν βέβαιο όμως πως ένα τέτοιο παιχνίδι δεν θα μπορούσε να μείνει χωρίς συνέχεια. Ετσι, η New World Computing αποφάσισε να μας παρουσιάσει τον διάδοχό του, ταξιδεύοντάς μας για μια ακόμα φορά στον γνωστό και δημοφιλή κόσμο των Might & Magic RPGs. Το μόνο που απομένει είναι να δούμε αν το Succession Wars, όπως είναι ο τίτλος του sequel, μπορεί πράγματι να φανεί αντάξιο του κλασικού προκατόχου του.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
The Mighty Vantor



Εικοσι πέντε ειρηνικά χρόνια πέρασαν από το τέλος του πρώτου μέρους, όταν ο Lord Ironfist είχε κατορθώσει να συντρίψει τους εχθρούς του, αποκτώντας τον τίτλο του μοναδικού κυρίαρχου στην Enroth. Ομως, μετά το θάνατό του, όλα δείχνουν πως ο πόλεμος είναι και πάλι αναπόφευκτος. Οι δυο γιοι του Lord Ironfist, ο Archibald και ο Roland, ξεκινούν έναν εμφύλιο πόλεμο διεκδικώντας, ο καθένας για τον εαυτό του, την εξουσία. Ενας από τους δύο θα είστε εσείς και θα προσπαθήσετε να αναδειχθείτε νικητής σε αυτή την τρομερή και μέχρις εσχάτων μάχη.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

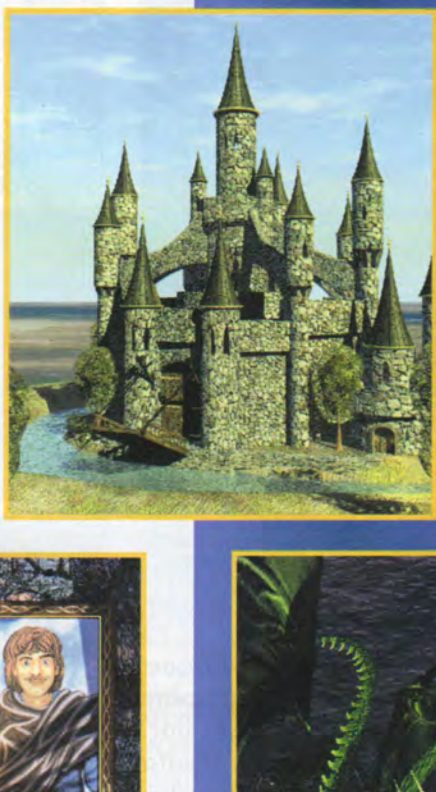
Το Heroes of Might and Magic II διαδραματίζεται σε έναν φανταστικό κόσμο, γεμάτο από ιππότες, κάστρα και επικίνδυνα τέρατα. Μπορείτε να παίξετε με δύο διαφορετικούς τρόπους. Ο πρώτος είναι το Campaign Mode, όπου επιλέγετε το ρόλο ενός από τους δύο γιους του Lord Ironfist και προσπαθείτε, περνώντας από πολλές διαφορετικές πίστες και υπερνικώντας αντίστοιχα εμπόδια, να φθάσετε στον τελικό στόχο σας, την επικράτηση έναντι του αδελφού σας. Ο δεύτερος τρό-



ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

πος είναι το Standard Mode, όπου πρέπει να φέρετε σε πέρας ένα και μόνο σενάριο, το οποίο καλείστε να επιλέξετε από μια μεγάλη αντίστοιχη λίστα που διαθέτει το παιχνίδι (αν αρχίζετε το Heroes of Might and Magic II για πρώτη φορά, υπάρχει για εσάς και το Tutorial).

Σε κάθε σενάριο, μπορείτε να διαλέξετε τις διαστάσεις του χάρτη, τον αριθμό των αντιπάλων σας, καθώς και τις συνθήκες υπό τις οποίες χάνετε ή αναδεικνύεστε νικητές. Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να κερδίσετε κατακτώντας όλα τα αντίπαλα κάστρα ή κάποιο συγκεκριμένο, βρίσκοντας ένα προκαθορισμένο αντικείμενο ή συγκεντρώνοντας ένα ποσό χρυσού, ενώ αντίστοιχα καλείστε να αποφασίσετε αν θα ηττηθείτε στο παιχνίδι όταν όλα τα κάστρα σας έχουν καταληφθεί, όταν χάσετε ένα συγκεκριμένο κάστρο ή ήρωα ή ακόμα αν περάσει το time limit που έχετε θέσει χωρίς να καταφέρετε να νικήσετε. Φυσικά, σε κάθε περίπτωση, οι προτεραιότητές σας είναι διαφορετικές όπως επίσης η στρατηγική και η τακτική που θα πρέπει να ακολουθήσετε. Αφού ολοκληρώσετε το αρχικό αυτό στάδιο των επιλογών, περνάτε στην Adventure Screen, το μεγαλύτερο μέρος της οποίας καταλαμβάνεται από το χάρτη της πίστας που έχετε επιλέξει. Κάνοντας κλικ σε





ΕΤΑΙΡΙΑ
New World Computing
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΤΥΠΟΣ
Fantasy turn-based war strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο





οποιοδήποτε σημείο του χάρτη, εμφανίζεται μία διαδρομή που μπορεί να περιλαμβάνει πράσινα ή κόκκινα βέλη. Αν η διαδρομή περιλαμβάνει μόνο πράσινα βέλη, τότε ο ήρωας μπορεί να κινηθεί ελεύθερα, κάτι που γίνεται μόλις πατήσετε για άλλη μια φορά το αριστερό πλήκτρο του mouse. Αντίθετα, τα κόκκινα βέλη σημαίνουν πως ο ήρωας δεν έχει τα απαιτούμενα movement points προκειμένου να φθάσει αμέσως στο επιθυμητό σημείο, οπότε θα πρέπει να περιμένει μέχρι τον επόμενο γύρο για να ολοκληρώσει την κίνησή του.

Ο χάρτης, εκτός από τους ήρωες και τα κάστρα, περιλαμβάνει επίσης πολλά αντικείμενα, 70 διαφορετικών ειδών, καθένα από τα οποία έχει κάτι διαφορετικό να προσφέρει: χρυσάφι, εμπειρία, πολύτιμα resources, spells ή special abilities. Βέβαια, δεν είναι όλα τους αφύλακτα. Για να μπορέσετε να αποκτήσετε κάποια από αυτά, θα πρέπει πρώτα να είστε έτοιμοι να πολεμήσετε με τα τέρατα που τα προστατεύουν.

Κάνοντας κλικ στο κάστρο σας, μπροστά από το οποίο ξεκινάτε το παιχνίδι, θα διαπιστώσετε πως υπάρχουν πολλά κτίρια που μπορείτε να κατασκευάσετε, αρκετά από τα οποία θα σας προσφέρουν έμψυχες μονάδες, ιδιαίτερα χρήσιμες στο



STRATEGY





πεδίο της μάχης. Οι μονάδες αυτές, όπως και κάποια από τα κτίρια, είναι διαφορετικές σε καθένα από τα έξι συνολικά είδη κάστρων που αντιστοιχούν στις character classes των ηρώων (Knight, Sorceress, Barbarian, Warlock, Wizard και Necromancer - οι δύο τελευταίες εμφανίζονται για πρώτη φορά στο Heroes of Might and Magic II). Αφού λοιπόν κτίσετε, για παράδειγμα, το Adobe ως Barbarians, θα μπορέσετε να προσθέσετε στο στρατό σας τους Ogres, ενώ, αν φτιάξετε και το Adobe Upgrade, θα έχετε στη διάθεσή σας τους ακόμα ισχυρότερους Ogre Lords.

Τα περισσότερα κτίρια μπορούν να κατασκευαστούν μόνο αν έχετε προηγουμένως χτίσει ορισμένα άλλα, προαπαιτούμενά τους, ενώ, βέβαια, για το καθένα υπάρχει και ένα συγκεκριμένο κόστος σε resources, το οποίο θα πρέπει να έχετε τη δυνατότητα να δαπανήσετε. Τα resources στον κόσμο του Succession Wars είναι τα gold, ore, wood, crystal, sulfur, gems και mercury, τα οποία θα συναντάτε συχνά (και βέβαια, θα συλλέγετε) κατά τη διάρκεια των περιπλανήσεών σας. Επιπλέον, το κάθε κάστρο που έχετε υπό τον έλεγχό σας, σας παρέχει 1.000 χρυσά σε κάθε γύρο παιχνιδιού.

Οταν φτιάξετε ένα καινούριο κτίριο, το βλέπετε να εμφανίζεται μέσα στο κάστρο σας, οπότε κάνοντας κλικ επάνω του μπορείτε να δημιουργήσετε μερικές από τις μονάδες που παράγει. Αυτές τις μονάδες τις βλέπετε στη συνέχεια ακριβώς κάτω από το χάρτη του κάστρου και, αν ο ήρωάς σας βρίσκεται εκείνη τη στιγμή μέσα στο κάστρο, μπορείτε να τις μεταφέρετε απευθείας στο στρατό του. Βέβαια, πρέπει να φροντίσετε ώστε το κάστρο σας να μη μένει ποτέ αφύλακτο, αφού θα αποτελεί έτσι εύκολη λεία για τους αντίπαλους ήρωες που θα θελήσουν να το καταλάβουν.

Οταν, λοιπόν, έχετε ήδη οργανώσει ικανοποιητικά το στρατό σας, μπορείτε να δώσετε και τις πρώτες μάχες σας. Πλησιάζοντας κάποιο από τα τέρατα που βρίσκονται διάσπαρτα στον κυρίως χάρτη και τα οποία συνήθως προστατεύουν πολύτιμα αντικείμενα, η οθόνη αλλάζει και μπαίνετε στην Battle Screen. Εδώ βλέπετε τους δύο αντίπαλους στρατούς και δίνετε τις εντολές κίνησης και μάχης των μονάδων σας, παρατηρώντας στο κάτω μέρος της οθόνης τα αντίστοιχα αποτελέσματα. Επειτα από κάθε μάχη, η εμπειρία σας αυξάνεται και, όταν φτάσει σε σημείο που θα σας επιτρέψει να ανεβείτε στο επόμενο level, καλείστε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο διαφορετικά skill improvements. Τα skills ανήκουν στα καινούρια στοιχεία του παιχνιδιού, και, ανάλογα με το βαθμό στον οποίο το κατέχετε (basic, advanced ή expert), μπορείτε να αυξήσετε τα movement points σας, να μάθετε spells από αντιπάλους, να δωροδοκήσετε εχθρικά στρατεύματα και να τα κάνετε να σας ακολουθήσουν, ακόμα και να... αναστήσετε νεκρούς στο πεδίο της μάχης!

Αρκετά καινούρια κτίρια έχουν προστεθεί στο Succession Wars όπως, για παράδειγμα, το Marketplace, όπου μπορείτε να ανταλλάξετε τα resources σας με άλλα που πιθανόν σας λείπουν, ή τα Statues, που αυξάνουν το χρυσό που παίρνετε σε κάθε γύρο. Ιδιαίτερα χρήσιμα είναι και τα επίσης νέα Moat και Tower, που λειτουργούν αποτρεπτικά σε περιπτώσεις εχθρικών επιθέσεων στο κάστρο σας. Αλλη μια αξιοσημείωτη αλλαγή έχει συντελεστεί στα spells, αφού πλέον κατά τη διάρκεια της μάχης έχετε έναν συγκεκριμένο αριθμό spell points, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιείτε μέχρι να εξαντληθούν. Εννοείται, φυσικά, πως τα πιο ισχυρά spells κοστίζουν και περισσότερο σε spell points, οπότε καλό είναι να τα χρησιμοποιείτε με φειδώ. Το gameplay του Heroes of Might

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Επεξεργαστής 486/66.



8MB RAM.



CD-ROM διπλής ταχύτητας, κάρτα ήχου και 60MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο.



SVGA κάρτα γραφικών.



Το Heroes of Might and Magic II διατίθεται σε ένα CD και το προμηθευτήκαμε από το κατάστημα Παπασωτηρίου.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενας φανταστικός κόσμος, που όμως, θα σας μείνει αληθινά αξέχαστος...

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΜΟΥΣΙΚΗ	96
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95

95%

and Magic II είναι πράγματι εθιστικό και πρωτότυπο. Εάν δεν έχετε παίξει το πρώτο μέρος, θα βρεθείτε σε ένα γοητευτικό και γεμάτο εκπλήξεις περιβάλλον, που δεν θα σας θυμίσει κανένα άλλο strategy από όσα έχετε παίξει ως τώρα. Ειδικά μάλιστα στο Succession Wars, τα RPG στοιχεία που έχουν προστεθεί δίνουν μια άλλη διάσταση στο παιχνίδι, ενώ τα 40 campaign scenarios (με ξεχωριστά rendered sequences για το καθένα), τα 60 spells, οι 66 διαφορετικές έμψυχες μονάδες και τα περισσότερα από 70 κτίρια, εγγυώνται τέτοια ποικιλία στο παιχνίδι που πολύ δύσκολα θα... κατορθώσετε να βαρεθείτε. Τέλος, υπάρχει και Map Editor, με τον οποίο μπορείτε να κατασκευάσετε τις δικές σας πίστες.

ΤΟ HEROES OF MIGHT AND MAGIC II ΣΤΟ GAMENET

Για να παίξετε το Heroes of Might and Magic στο GameNet, αρκεί να διαλέξετε από το κυρίως μενού τις επιλογές New Game - Multiplayer Game - Network - IPX. Ισως χρειαστεί ένα μικρό διάστημα αναμονής μέχρι να ξεκινήσει το παιχνίδι. Δυστυχώς, το γεγονός πως το Succession Wars είναι turn-based game επιδρά αρνητικά στο gameplay, αφού δεν είναι εφικτό, λόγω της φύσης του παιχνιδιού, να γίνονται ταυτόχρονα οι κινήσεις από τους παίκτες (2 έως 6) και να υπολογίζεται μετά το τελικό αποτέλεσμα, αλλά θα πρέπει κάθε παίκτης να περιμένει υπομονετικά τον καθένα από τους υπόλοιπους μέχρι να ολοκληρώσουν όλοι τους γύρους τους, ώστε να έχει στη συνέχεια τη δυνατότητα να παίξει και ο ίδιος (στον ενδιάμεσο χρόνο απλώς βλέπει μια ωραιότατη... κλεψύδρα!).



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Heroes of Might and Magic II διαθέτει μαγευτικά γραφικά, από τα ωραιότερα που έχουμε δει τελευταία σε παιχνίδι του είδους, ενώ οι 3D rendered sequences είναι εξαιρετικά καλοσχεδιασμένες, δημιουργώντας μια μοναδική ατμόσφαιρα. Αξιομνημόνευτη είναι και η προσπάθεια που έχει γίνει στο animation των ηρώων και των monsters, καθώς από 24 frames κατά μέσο όρο που είχαμε στο πρώτο Heroes of Might and Magic φθάσαμε πλέον στα 60 frames για τους χαρακτήρες με την απλούστερη κίνηση και στα 150 για αυτούς με την πιο περίπλοκη και απαιτητική.



Ο ήχος, το speech και τα ηχητικά εφέ βρίσκονται και αυτά σε υψηλά επίπεδα, ενώ ιδιαίτερης μνείας αξίζουν τα εκπληκτικά CD-Audio μουσικά θέματα που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι (θα ακούσετε ακόμα και όπερα!), όλα βέβαια σε επικό στιλ.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο,τι και να πει κάποιος για το μοναδικό αυτό παιχνίδι θα είναι λίγο. Εχει τα πάντα στην κυριολεξία και αξίζει να συμπεριληφθεί στα μεγάλα hits της χρονιάς. Προσωπικά το συγκρίνω, σε ό,τι αφορά την πρωτοτυπία και την εφευρετικότητα, μόνο με το Warcraft II. Το Heroes of Might and Magic II δείχνει καθαρά πώς πρέπει να φτιάχνονται τα σύγχρονα παιχνίδια στρατηγικής και είμαστε σίγουροι πως θα το απολαύσετε μέχρι τέλους! ■



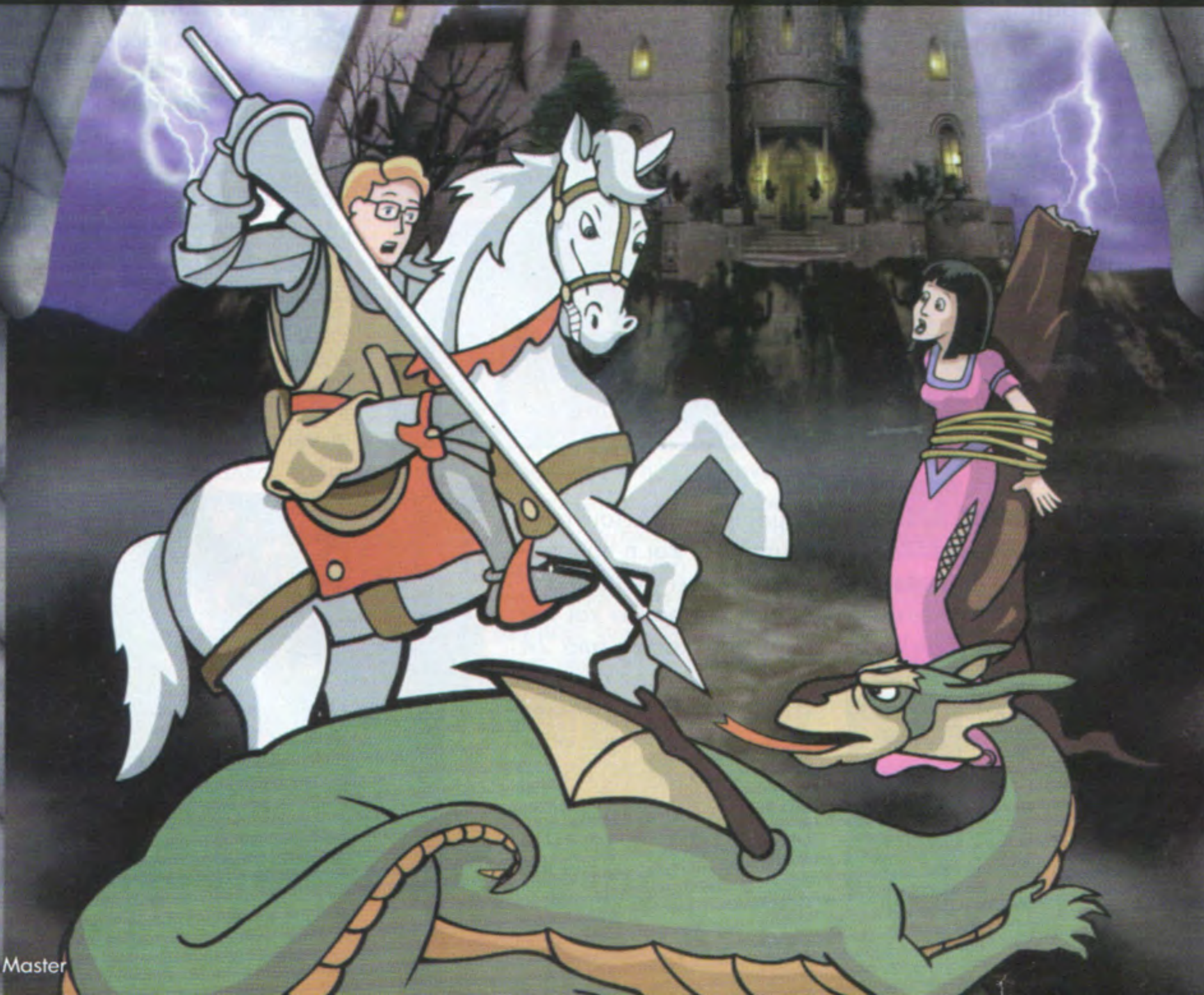


CLANDESTINY

An ancestoral journey into your own fears.

Αλλο ένα puzzle-riddle adventure από την Trilobyte, την εταιρία που μας έδωσε τα all time classics 7th Guest και 11th Hour. Το Clandestiny διαθέτει ένα εξαιρετικό σεναριακό υλικό, τα μυστικά του οποίου καλείστε να αποκαλύψετε σιγά-σιγά. Με φόντο τους στοιχειωμένους πύργους της Σκοτίας θα ζήσετε μία μοναδική περιπέτεια, η οποία όμως δεν διαθέτει τη "μαγεία" των πρώτων adventures της εταιρίας. Βοηθήστε τον καλομαθημένο Andrew να αποκαλύψει το φοβερό μυστικό που καταδυναστεύει αιώνες τώρα την οικογένειά του.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη





ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Ενώ η Trilobyte κυκλοφόρησε ένα νέο adventure, το UNCLE HENRY'S PLAYHOUSE, χωρίς όμως να είναι εκ των προτέρων γνωστό στον ευρύτερο χώρο και τον ειδικό Τύπο, ήδη ανήγγειλε τη δημιουργία της νέας περιπέτειάς της. Ετοιμάζουν το The 7th Guest: Part III, το οποίο θα συνδυάζει την ποιότητα κινηματογραφικής ταινίας μέσα από full-motion video γραφικά και πολύ καλά επεξεργασμένους 3-D rendered background χώρους. Σκοπεύουν δε να το κυκλοφορήσουν προς το τέλος του έτους. Η εταιρία όμως ξέρει καλά ότι κρατά την κότα με το χρυσό αυγό και ήδη υπέγραψε συμφωνία με τον παραγωγό Larry Kasanof της Threshold Entertainment, παραχωρώντας του το δικαίωμα να γυρίσει ένα φιλμ βασισμένο στον Stauf και την περίφημη "καταραμένη" έπαυλή του. Ο Kasanof ήταν επίσης παραγωγός στα Terminator 2, Total Recall και Mortal Kombat.

Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, κυκλοφόρησε έντονα η φήμη ότι στην εταιρία υπάρχουν σημαντικά προβλήματα ανάμεσα στους δύο δημιουργούς της, τον Rob Landeros και τον Greame Devine. Ο τελευταίος τέθηκε επικεφαλής της εταιρίας Analog Entertainment που φτιάχτηκε με σκοπό να αντιμετωπίσει την πρόκληση του Internet και ήδη έχουν βάλει μπροστά το πρώτο τους on-line multi-player game που θα είναι, κρατηθείτε καλά, ένα tank game με πιθανότερο τίτλο "Assault!". Ο ίδιος ο Landeros διαψεύδει τις φήμες αυτές. Παρ' όλα αυτά, κάποια προβλήματα φαίνεται να υπάρχουν, χωρίς όμως την ένταση που τους έδωσε μερίδα του ειδικού Τύπου.

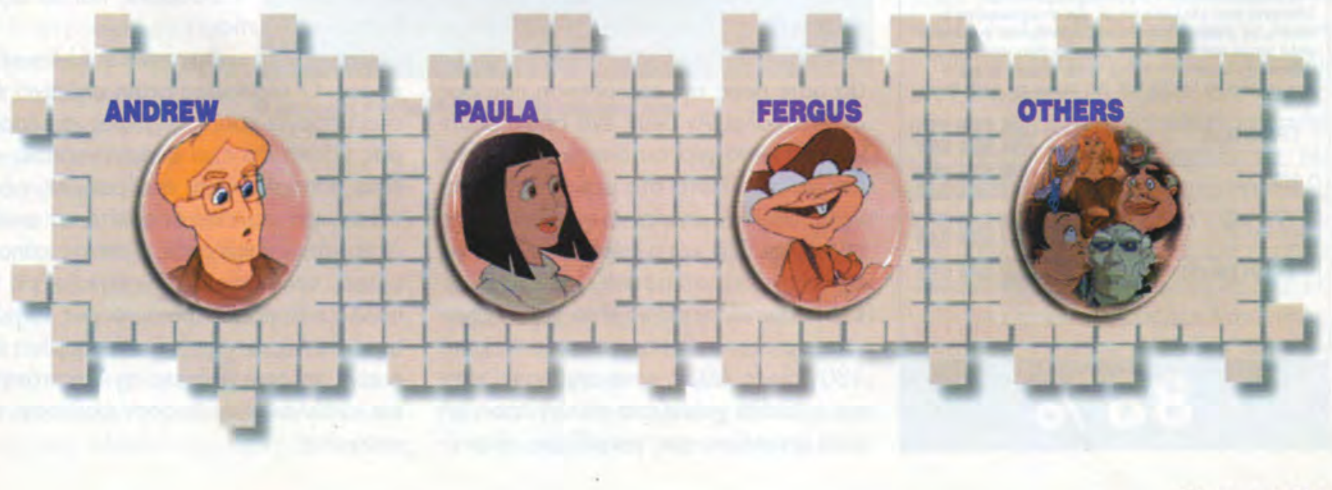
ΕΤΑΙΡΙΑ
Trilobyte
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D video graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτερο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η περιπέτειά μας εκτυλίσσεται σε έναν κλασικό στοιχειωμένο πύργο στη Σκοτία, όπου καταφθάνει ο φοβητσιάρης Andrew MacPhiles με τη φιλενάδα του Paula, αποδεχόμενος μία πρόσκληση για να παραλάβει τον οικογενειακό του πύργο, το περίφημο κάστρο των MacPhiles. Φυσικά, αν ήξερε τι τον περιμένει δεν θα πλησίαζε καθόλου στα μέρη αυτά. Αποδεχόμενος την πρόσκληση ενεργοποιεί μία πανάρχαια προφητεία και έτσι βρίσκεται αντιμέτωπος με μία τρομερή κατάρα που έχει πέσει πάνω στην οικογένειά του εδώ και αιώνες.

Λύνοντας τα διάφορα riddles και τα puzzles του παιχνιδιού, σιγά-σιγά θα αποκαλύψετε το τρομερό μυστικό του Clan MacPhiles και θα έρθετε αντιμέτωποι με έναν "εχθρό" που δεν φαντάζεστε με τίποτα. Ετοιμαστείτε να ζήσετε ένα πραγματικό θρίλερ καθώς θα αποκαλύπτετε όλο και πιο πολύ το παρελθόν της οικογένειας των MacPhiles.

Το σενάριο έχει γράψει η περίφημη Jahnna N. Malcolm, γνωστή συγγραφέας παιδικών μυθιστορημάτων, και σε αυτό περιλαμβάνεται ό,τι έχει σχέση με "στοιχειωμένο παρελθόν", από ιππότες και πειρατές, μέχρι φαντάσματα grffins και δράκους!







Ο κέρσορας που δείχνει ότι εδώ υπάρχει ένα puzzle του παιχνιδιού.

Το στοιχείο που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι ο πράγματι μοναδικός τρόπος με τον οποίο αποκαλύπτεται σιγά-σιγά το παρελθόν της οικογένειάς σας. Είναι γνωστή η αδυναμία μου στο λεγόμενο background σεναριακό υλικό και στον τρόπο που αυτό πρέπει να παρουσιάζεται στον παίκτη (κορυφαίο στον τομέα αυτόν παραμένει -κατά τη γνώμη μου- το System Shock) και οφείλω να τονίσω ότι εδώ το παιχνίδι παίρνει σχεδόν άριστα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει μόνο σε περιβάλλον Windows 95, ενώ τα γραφικά του αποτελούν ένα πολύ καλοδουλεμένο μείγμα full motion video διάρκειας περίπου 40 λεπτών, εξαιρετικών 3D rendered γραφικών και πολύ όμορφων handmade χαρακτήρων και animated sequences. Το αποτέλεσμα πράγματι εκπλήσσει με την ποιότητά του.

Ο ήχος του είναι εξαιρετικός από κάθε πλευρά. Τα διάφορα background μουσικά κομμάτια επεξεργασμένα με μοναδική μαεστρία, τα εκπληκτικά ηχητικά εφέ που σε συναρπάζουν με την ηχητική τελειότητά τους, καθώς και το πολύ καλό speech δημιουργούν ένα μοναδικό σύνολο που θα μείνει βαθιά χαραγμένο στη μνήμη σας. Μοναδικό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα να απολαύσουμε τους υπέροχους διαλόγους του παιχνιδιού σε κείμενο πάνω στην οθόνη.



Ο πρώτος γρίφος του παιχνιδιού με τους κύβους ζάχαρης.

Ο χειρισμός του έχει υποστεί μερικές σημαντικές αλλαγές. Καταρχήν, το σκελετωμένο χέρι μέσω του οποίου κινείστε, τώρα κάνει περισσότερες κινήσεις. Αν λοιπόν ο κέρσορας-χέρι σάς γνέφει, τότε κάνοντας αριστερό κλικ σε αυτόν θα πάτε προς την κατεύθυνση που σας δείχνει/καλεί. Αν δείτε ένα απαγορευτικά κινούμενο χέρι αυτό σημαίνει ότι είτε δεν γίνεται τίποτα στο μέρος αυτό "μόνιμα" είτε δεν μπορεί να γίνει κάτι προς το παρόν. Στο κάτω μέρος της οθόνης και στο κέντρο εμφανίζεται ένα περιστρεφόμενο σκελετωμένο χέρι. Κάνοντας αριστερό κλικ περιστρέφεστε κατά 180 μοίρες. Τέλος, η πιο σημαντική κίνηση, η οποία χρειάζεται πολλή προσοχή γιατί μπορεί να σας μπερδέψει, είναι όταν πάτε τον κέρσορα στο κάτω δεξιά ή κάτω αριστερά μέρος της οθόνης. Ενα σκελετωμένο χέρι-έξοδος σας πηγαίνει, αν είστε μέσα σε ένα δωμάτιο, στην είσοδό του, ενώ αν δεν είστε μέσα, σε ένα χολ/διάδρομο στην αρχή του. Η τελευταία κίνηση, πάντως, απαιτεί αρκετή εξοικείωση με τους διάφορους χώρους από πλευράς παίκτη.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης στην αριστερή μεριά εμφανίζεται η ειδική κάμερα, μέσω της οποίας έχετε πρόσβαση στις εννέα φωτογραφίες/θέσεις, ενώ επάνω και δεξιά εμφανίζεται το πράγματι μοναδικό Clandestiny's GuideBook to Scotland. Σε αυτό θα βρείτε τα Glossary, ένα εξαιρετικό γλωσσάρι της σκοτσέζικης γλώσσας και των διαλέκτων της, Maps, όπου περιέχονται οι χάρτες των ορόφων του κάστρου, τις φωτογραφίες/saves για να κάνετε Load, Story Pages πίσω ακριβώς από τις φωτογραφίες/ Load, όπου μπορείτε να ξαναδείτε τα videos που έχετε δει μέχρι τώρα, Tips, από τα οποία αν είστε "εκτός" κάποιου γρίφου παίρνετε γενικές ταξιδιωτικές οδηγίες, ενώ αν είστε μπροστά σε έναν γρίφο λειτουργεί σαν Hint-book όπου έχετε τέσσερις βοήθειες-κλικ πριν το πρόγραμμα να σας λύσει αυτόματα τον συγκεκριμένο γρίφο χωρίς όμως να δείτε τη λύση του. Τέλος, τα Lore και Sights περιέχουν τις παραδόσεις και τα αξιοθέατα της Σκοτίας.

Στο παιχνίδι υπάρχουν και άλλοι κέρσορες. Ο κέρσορας brain σημαίνει ότι εκεί υπάρχει κάποιος γρίφος, ο κέρσορας μάσκα ότι εκεί υπάρχει κάποιο ειδικό animation και ο κέρσορας οδοντοστοιχία ότι εκεί μπορείτε να ακούσετε κάτι. Ειδικά όταν είστε σε κάποιο γρίφο, στον οποίο κάνετε κλικ με το παλλόμενο μάτι, μερικές φορές το μάτι αυτό θα "κοκκινίζει". Αυτό σημαίνει ότι εκείνη τη στιγμή έχετε τη δυνατότητα και εναλλακτικού προορισμού στην κίνησή σας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ακόμη adventure εξερεύνησης από την Trilobyte που εξελίσσεται σε μία στοιχειωμένη έπαυλη, με puzzles που θα σας κρατήσουν για πάρα πολύ καιρό συντροφιά. Το παιχνίδι έχει υποστεί σημαντικές αλλαγές σε όλους τους τομείς, χωρίς όμως να έχει τη λάμψη των 7th Guest και 11th Hour.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	92
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	92

88%



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium στα 90 MHz, Windows 95.



8 MB RAM.



2x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 8 MB.



SVGA κάρτα γραφικών με χιλιάδες χρώματα και DirectDraw 2.0, κάρτα ήχου, ποντίκι.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει δύο CDs και οδηγίες στα ελληνικά.

Ολοκληρώνοντας αναφέρουμε ότι κάνοντας δεξί κλικ με το mouse προσπερνάτε τα διάφορα animated sequences, ενώ, εάν κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού κάνετε κλικ στην επιλογή Change Setup, μπορείτε να αλλάξετε την ποιότητα της εμφάνισης του παιχνιδιού ανάλογα φυσικά με τις δυνατότητες της κάρτας γραφικών σας. Γενικά, πάντως, καλό είναι όσοι έχετε διάφορα προβλήματα με το παιχνίδι (εγώ δεν συνάντησα κανένα) να διαβάσετε το αρχείο readme.doc που υπάρχει στο πρώτο CD του παιχνιδιού.



Ο κέρσορας που δείχνει ότι εδώ θα ακούσεις κάτι.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Clandestiny είναι από τις καλύτερες του είδους και αποτελεί το σημείο στο οποίο το παιχνίδι υπερτερεί κατά πολύ των 7th Guest και 11th Hour. Αυτό το χρωστά κυρίως στο εξαιρετικό σενάριό του.

Η δράση του ακολουθεί την κλασική λογική της Trilobyte. Πρέπει να λύσετε μία σειρά από γρίφους, puzzles και riddles, για να μπορέσετε σιγά-σιγά να αποκαλύψετε τι έχει συμβεί στην οικογένειά σας. Μπαίνοντας σε κάθε δωμάτιο θα βρεθείτε αντιμέτωποι με ένα riddle που συνήθως έχει σχέση με κάποιο ρητό των MacPhiles. Το να μαζέψετε όλες αυτές τις λέξεις-θησαυρούς είναι πολύ σημαντικό καθώς έχουν σχέση με τους γρίφους του παιχνιδιού.

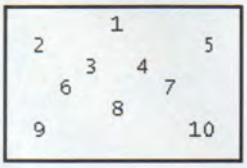
Οι γρίφοι του είναι πάρα πολύ δύσκολοι (προσωπικά το θεωρώ πιο δύσκολο και από το 7th Guest) και μερικοί είναι ικανοί να σας σπάσουν τα νεύρα καθώς δεν θα αντιλαμβάνεστε με τίποτα τη λογική τους, που είναι το Α και το Ω στα παιχνίδια της Trilobyte. Πάντως, όσοι έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε μέσω της Adventure Magic, στη διεύθυνση http://www.compulink.gr/games/solutions/c.html, να πάρετε τη λύση του παιχνιδιού. Το φινάλε είναι από τα καλύτερα του είδους. Σε αυτό πρέπει να βρείτε τη σωστή σειρά των δώδεκα φαντασμάτων. Αν τη βρείτε, περνάτε στα endgame sequences όπου θα συμβούν διάφορα τρελά...



Η βιβλιοθήκη του σπιτιού. Εδώ θα βρεις πολύτιμες πληροφορίες για το παρελθόν της οικογένειάς σου.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, μέσα στο κάστρο πήγαινε μία φορά μπροστά, στρίψε αριστερά, πήγαινε μπροστά, στρίψε δεξιά, πήγαινε μπροστά και εδώ κάνε μία στροφή 180 μοιρών κάνοντας κλικ τον κέρσορα-χέρι στο κάτω μέρος της οθόνης, αλλά στο κέντρο της. Τώρα πήγαινε τον κέρσορα στο τραπεζάκι στ' αριστερά και κάνε κλικ το ειδικό Brain icon που σημαίνει ότι εδώ υπάρχει ένα puzzle. Αρχίζουμε κατευθείαν με ένα αρκετά δύσκολο puzzle (σκεφτείτε τι θα ακολουθήσει). Ας προσπαθήσουμε να αριθμήσουμε τους κύβους της ζάχαρης και ας πούμε ότι έχουν το παρακάτω σχήμα. Κάνε κλικ λοιπόν κατά σειρά στα: 5, 3, 9. Στο σημείο αυτό το eye icon θα αλλάξει χρώμα και θα γίνει κοκκινωπό. Αυτό σημαίνει



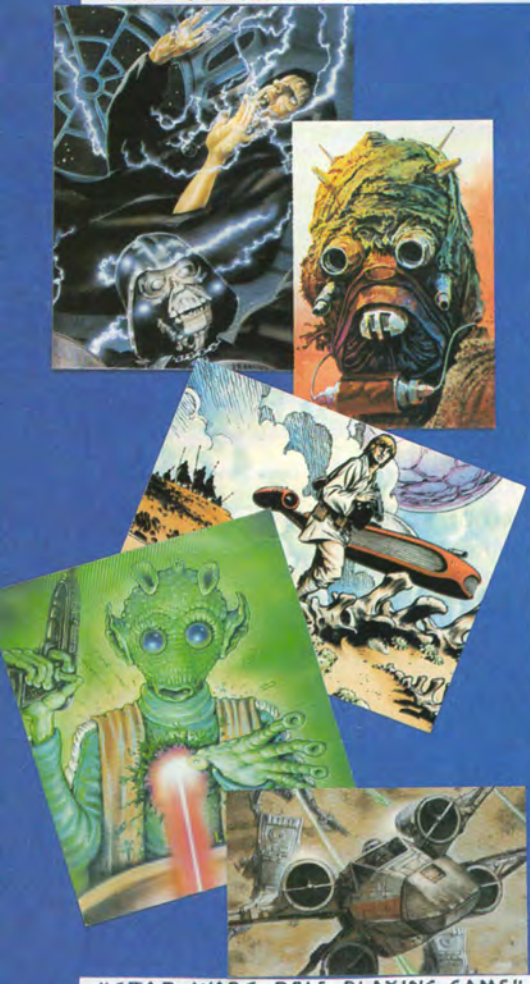
ότι έχεις τη δυνατότητα να κάνεις κλικ σε κάποιο άλλο σημείο και να μεταφέρεις τον εν λόγω κύβο κάπου αλλού. Εσύ κάνε κλικ στη θέση που ήταν ο κύβος 3 και συνέχισε με 10, 2 και πάλι εμφανίζεται το κοκκινωπό μάτι κέρσορας. Κάνε κλικ στο σημείο που ήταν ο κύβος 4 και συνέχισε με 1, 5, 6. Λύνοντας το πρώτο σου puzzle βλέπεις και το πρώτο animated sequence. Τώρα κάνε κλικ στον κέρσορα χέρι-έξοδος στο κάτω αριστερά ή κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Μεταφέρεσαι στην είσοδο του δωματίου. Κάνε ένα βήμα μπροστά και ξανακάνε κλικ τον κέρσορα χέρι-έξοδος στο κάτω αριστερά ή κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Τώρα στρίψε αριστερά, πήγαινε μία φορά εμπρός και ξαναστρίψε αριστερά. Πήγαινε μπροστά και κάνε κλικ στην πόρτα. Η συνέχεια επί της οθόνης...

■

ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

κάισσα

ΤΕΥΧΟΣ II · ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1997 Π.Χ.
· ΤΙΜΗ: 2 ΧΡΥΣΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ









"MUTANT CHRONICLES WAR ZONE"
TABLE TOP MINIATURE BATTLE GAME

ΤΑ "ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΑ ΧΡΟΝΙΚΑ" ΜΙΛΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗΝ "ΕΞΟΔΟ" ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ ΓΗ ΣΤΑ ΤΕΛΗ ΤΟΥ 23ου ΑΙΩΝΑ, ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΗ "ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΣΥΜΜΕΤΡΙΑ", ΓΙΑ ΤΟ ΘΑΝΑΤΟ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΩΝ ΚΑΙ ΤΟΝ ΕΜΦΥΛΙΟ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ. ΑΝΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΟΥ ΔΕΚΑΤΟΥ ΠΛΑΝΗΤΗ, ΤΟ ΣΠΑΣΙΜΟ ΤΗΣ "ΠΡΩΤΗΣ ΣΦΡΑΓΙΔΑΣ ΤΗΣ ΑΠΟΣΤΡΟΦΗΣ", ΤΗΝ ΕΙΣΒΟΛΗ ΤΩΝ "ΣΚΟΤΕΙΝΩΝ ΛΕΓΕΩΝΩΝ" ΚΑΙ ΤΗΝ ΝΙΚΗ ΤΟΥ "ΚΑΡΔΙΝΑΛΙΟΥ" ΕΠΙ ΤΩΝ "ΠΕΝΤΕ ΣΚΟΤΕΙΝΩΝ". ΚΑΤΑΓΡΑΦΟΥΝ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΓΕΝΙΑΣ ΜΗΧΑΝΩΝ, ΤΗΝ ΑΝΑΓΕΝΝΗΣΗ ΤΗΣ "ΣΚΟΤΕΙΝΗΣ ΣΥΜΜΕΤΡΙΑΣ" ΣΤΟΝ ΑΡΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΝΑΡΞΗ ΤΗΣ ΑΠΟΛΥΤΗΣ ΣΥΡΡΑΞΗΣ, ΤΟΥ "WAR ZONE". ΣΤΟ "WAR ZONE", ΤΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ ΜΕ ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ ΦΤΙΑΧΝΕΙΣ ΤΟΝ "ΣΤΡΑΤΟ" ΣΟΥ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: CLOSE COMBAT, MISSILE WEAPONS, POWERS (MYSTICAL), LEADERSHIP, ACTIONS, WOUNDS, STRENGTH, MOVEMENT ΚΑΙ ARMOR. ΕΠΕΚΤΕΙΝΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΣΟΥ ΣΑΝ ΜΕΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΠΟΛΥΕΘΝΙΚΗΣ "CAPITOL", ΔΟΥΚΑΣ ΤΟΥ ΟΙΚΟΥ "BAUHAUS", ΣΑΜΟΥΡΑΪ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ "MISHIMA", ΜΟΝΑΡΧΗΣ ΤΗΣ ΑΡΙΣΤΟΚΡΑΤΙΚΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ "IMPERIAL", ΠΡΟΔΟΤΙΚΟΣ ΣΥΝΕΝΟΧΟΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΑ ΑΝΩΤΕΡΗΣ "CYBERTRONIC", ΚΑΡΔΙΝΑΛΙΟΣ ΤΗΣ "BROTHERHOOD" Ή ΕΝΑΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ "ΠΕΝΤΕ ΣΚΟΤΕΙΝΟΥΣ" ΤΗΣ "DARK LEGION". ΠΟΙΟΣ ΤΟΛΜΑΕΙ ΤΩΡΑ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙ ΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ ΣΟΥ;

"VISIONS"
MAGIC, THE GATHERING CARD GAME EXPANSION

ΟΙ ΣΑΤΑΝΙΚΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΕΞΑΠΛΩΝΟΝΤΑΙ! ΜΟΝΟ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΟΜΑΔΑ ΕΠΙΛΕΚΤΩΝ ΠΟΛΕΜΙΣΤΩΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΩΣΕΙ ΤΗ ΧΩΡΑ. ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥΣ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΜΥΝΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΜΕΣΩ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΤΟΥΣ. ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥΣ Η ΟΛΟΚΛΗΡΩΤΙΚΗ ΕΞΟΝΤΩΣΗ ΤΩΝ ΔΥΝΑΜΕΩΝ ΤΟΥ ΚΑΚΟΥ. ΠΙΣΤΕΥΩ ΤΟΥΣ ΤΑ ΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ-ΔΑΣΚΑΛΟΥ ΤΟΥΣ: "ΔΩΣΤΕ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΑ ΟΡΑΜΑΤΑ".



"STAR WARS ROLE PLAYING GAME"
SECOND EDITION, REVISED AND EXPANDED

ΕΔΩ ΚΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΑ ΧΡΟΝΙΑ... ΣΕ ΕΝΑ ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ ΜΑΚΡΙΝΟ ΓΑΛΑΞΙΑ...
Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ RPG ΤΟΥ "ΠΟΛΕΜΟΥ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ" ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ 288 ΕΓΧΡΩΜΕΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ, ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΕΙΣ, ΣΧΕΔΙΑ, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΤΑΞΙΔΕΨΕΤΕ... ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΡΟΠΙΚΟ ΠΛΑΝΗΤΗ "TATOOINE" ΣΤΟΝ ΠΟΛΙΚΟ "HOTH" ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΦΑΙΝΟΜΕΝΙΚΑ ΦΙΛΙΚΟ "ENDOR" ΣΤΟ ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ "DEATH STAR II", ΝΑ ΓΝΩΡΙΣΕΤΕ ΤΗ ΘΡΗΣΚΕΙΑ ΠΟΥ ΑΛΛΑΞΕ ΤΟΝ "LUKE SKYWALKER" ΑΠΟ ΓΕΩΡΓΟ ΣΕ ΙΠΠΟΤΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΔΙΚΤΑΤΟΡΙΑ ΠΟΥ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕ ΤΗΝ "LEIA ORGANA" ΑΠΟ ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ ΣΕ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΡΙΑ, ΝΑ ΜΕΛΕΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΠΟΥ ΕΝΩΣΕ ΤΟΝ ΛΑΘΡΕΜΠΟΡΟ "HAN SOLO" ΜΕ ΤΟΝ ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΗ "CHEWBACCA" ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΤΕΧΝΙΚΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΠΟΥ ΜΟΝΟ ΟΙ "R2-D2" (ARTOO-DETOO) ΚΑΙ "C-3PO" (SEE-THREEPIO) ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΚΑΙ ΝΑ ΠΙΛΟΤΑΡΕΤΕ ΤΑ ΑΣΤΡΟΠΛΟΙΑ ΠΟΥ ΑΛΛΑΞΑΝ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ... ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΕΥΕΛΙΚΤΟ "X-WING"... ΤΟ ΣΑΤΑΝΙΚΑ ΥΠΟΥΛΟ "T.I.E. FIGHTER"... ΚΑΙ ΤΟ ΓΕΜΑΤΟ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΔΥΣΑΡΕΣΤΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ "MILLENIUM FALCON".





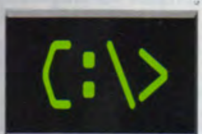
Gamer's Pit

HYPERBLADE 110
SCREAMER 2 112
DESTRUCTION DERBY 2 114
TEAM F1 115
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 116
SKYNET 117
BUG 118
3D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT 119



Ενα θεαματικό παιχνίδι του μέλλοντος.

PIT'S GUIDE



Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).



Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.



Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



Η συνέχεια ενός πολύ καλού racing με φανατικούς οπαδούς.



Pinball στις τρεις διαστάσεις από τη Sierra.

HYPERBLADE

Η νέα δημιουργία της Activision που ακούει στο όνομα Hyperblade είναι ένα φουτουριστικό άθλημα που διαδραματίζεται σε έναν φουτουριστικό κόσμο, όπου το θέαμα παίζει τον πρωταρχικό ρόλο. Το Hyperblade θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα μελλοντικό παιχνίδι hockey με κύρια χαρακτηριστικά την κεκλιμένη πίστα και την απίστευτη βαρβαρότητά του.

Οι παίκτες κάθε ομάδας είναι μόλις τέσσερις μαζί με τον τερματοφύλακα και εσείς ελέγχετε μόνο τον έναν. Οι τέσσερις παίκτες, λοιπόν, που βρίσκονται μέσα στον κυρίως αγωνιστικό χώρο μάχονται για τη διεκδίκηση της μαγικής μπάλας, προκειμένου να την οδηγήσουν στο αντίπαλο τέρμα και να πετύχουν το γκολ.

Για να πετύχουμε γκολ πρέπει να ξεγελάσουμε με κάποιον τρόπο τον τερματοφύλακα ή απλώς να τον προσπεράσουμε - κάτι όχι ιδιαίτερα εύκολο! Η μαγική μπάλα λειτουργεί σαν μαγνήτης και έτσι δεν χρειάζεται να εστιάσουμε στο τέρμα ώστε να κατευθυνθεί προς αυτό, αφού το πράττει αυτόματα. Η πίστα μοιάζει με μία τεράστια μπανιέρα, ενώ σε πολλά σημεία της έχει στύλους από λεπίδες που μπορεί να προκαλέσουν μεγάλη ζημιά τόσο σε εσένα όσο και στον αντίπαλο. Από την αρένα μπορείς να πάρεις extra ενέργεια και επιπλέον όπλα, με τα οποία μπορείς ακόμα και να αποκεφαλίσεις τον αντίπαλο, ώστε να βγει ολοκληρωτικά από το παιχνίδι και να μείνει μόνο ένας από την αντίπαλη ομάδα, με αποτέλεσμα να κάνεις "πάρτι" στο τέρμα (το ίδιο, φυσικά, μπορεί κάλλιστα να συμβεί και σε εσένα)! Βέβαια, αυτός δεν είναι ο μόνος τραυματισμός που μπορεί να προκύψει. Καθώς οι παίκτες τραυματίζονται, βγαίνουν μικρά μηνύματα στην οθόνη που εξηγούν το είδος του τραυματισμού, ενώ ο παίκτης αιμορραγεί και κινείται ανάλογα!





Ολος ο περιβάλλων χώρος καθώς και οι παίκτες είναι άτεχνα σχεδιασμένοι, ενώ τα λίγα πολύγωνα που χρησιμοποιούνται για την προσομοίωση των τριών διαστάσεων δεν αφήνουν περιθώρια για κάτι το διαφορετικό. Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται είναι ελάχιστα και τα γραφικά στο σύνολό τους, μολονότι χρησιμοποιείται ανάλυση SVGA (640x480), δείχνουν αρκετά ξεπερασμένα. Ωστόσο, υπάρχουν κάποια πολύ ευχάριστα χαρακτηριστικά. Τα βασικότερα είναι δύο: Πρώτον, οι παίκτες διαθέτουν άψογο animation και οι κινήσεις τους έχουν παρθεί με την τεχνική motion-capture, γνωστή για τα κορυφαία αποτελέσματά της σε όλα τα αθλητικού τύπου παιχνίδια, και δεύτερον, υποστηρίζονται, μέσω του Direct3D, όλες οι 3D κάρτες γραφικών (επιτέλους και ένας τίτλος εκτός της Microsoft που κάνει χρήση της νέας τεχνολογίας)!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 90MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA (3D recommended)
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 80MB
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Προκειμένου να διαπιστώσουμε τι καλύτερο μπορούσε να προσφέρει στα γραφικά το Hyperblade, με την επιλογή του 3D ενεργοποιημένη, αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε μία από τις γνωστότερες 3D κάρτες γραφικών, την Diamond Stealth 3D 2000. Το αποτέλεσμα ήταν οι παίκτες να αποκτήσουν μία διαφορετική, εντελώς νέα και φυσικά πολύ καλύτερη όψη λόγω αφ' ενός του μεγαλύτερου αριθμού πολυγώνων που διέθεταν και αφ' ετέρου των καλύτερων και πληρέστερων textures. Δυστυχώς, όμως, ο αγωνιστικός χώρος παρέμεινε σχεδόν στην ίδια άσχημη κατάσταση με πολύ μικρές τροποποιήσεις.

Ωστόσο, στις φωτογραφίες της συσκευασίας του Hyperblade υπήρχαν δύο εικόνες με επιτάχυνση 3D και δύο χωρίς. Εκεί μπορούσε εύκολα να παρατηρηθεί ότι ανάμεσα στις δύο εκδόσεις, εκτός από τους παίκτες, άλλαζε ολοκληρωτικά και το texture του γηπέδου, το οποίο μετατρεπόταν πλέον σε έναν αληθοφανή αγωνιστικό χώρο με κατάλληλους χρωματισμούς και φωτισμούς σε κάθε σημείο του. Επίσης, η κάρτα αναφοράς που συνόδευε το παιχνίδι τόνιζε ότι το texturing του γηπέδου μπορούσε να απενεργοποιηθεί με το πλήκτρο F8, σε περίπτωση που παρουσιαζόταν "χάσιμο" frames λόγω αδυναμίας του υπολογιστή.

Στη δική μας περίπτωση, πατώντας το πλήκτρο F8, δεν συνέβαινε απολύτως τίποτα και έτσι οδηγηθήκαμε αρχικά σε δύο συμπεράσματα: ή το παιχνίδι έχει κάποιο bug όταν χρησιμοποιείται η Stealth 3D 2000 ή οι drivers της Diamond που χρησιμοποιήθηκαν, αν και επρόκειτο για την τελευταία έκδοση α-

ΕΙΔΟΣ
FUTURISTIC SPORT SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ACTIVISION - WIZBANG



πό το Internet, είχαν κάποιο συγκεκριμένο πρόβλημα. Τελικά, μάλλον τίποτα από τα δύο δεν συνέβαινε, καθώς με ένα μικρό τέχνασμα καταφέραμε να αποκτήσουμε πλήρη πρόσβαση στα 3D χαρακτηριστικά. Οταν το Hyperblade ξεκινά να φορτώσει, εμφανίζεται μία οθόνη με διάφορες κάρτες γραφικών χωρισμένες σε δύο κατηγορίες, η οποία σου ζητά να επιλέξεις την κατηγορία εκείνη στην οποία ανήκει η τρισδιάστατη κάρτα γραφικών σου. Εάν επιλεγεί η σωστή κατηγορία για τη Stealth 3D 2000, τότε δεν υπάρχει texturing στο γήπεδο, ενώ εάν επιλεγεί η λανθασμένη υπάρχει! Τρέχοντας, λοιπόν, στη "λανθασμένη" κατηγορία, ανακαλύψαμε την πραγματική ομορφιά του παιχνιδιού, μολονότι ο ήχος παρουσίαζε συνεχώς "σπασίματα" και η κίνηση ήταν σχεδόν απαράδεκτη στο σύστημα της δοκιμής μας (Cyrix 6x86 P166+). Ετσι, αναγκαστήκαμε να μικρύνουμε αρκετά το παράθυρο απεικόνισης του παιχνιδιού (κάτι που πραγματοποιείται εύκολα με τα πλήκτρα + και -).



Προφανώς, λοιπόν, πρέπει να διαθέτετε έναν πολύ ισχυρό 3D επιταχυντή για να παίξετε το παιχνίδι σε όλο του το μεγαλείο, κάτι το οποίο επιβεβαιώθηκε και από τη "λανθασμένη" επιλογή που προοριζόταν για κάρτες γραφικών με τα πανίσχυρα chips 3DFX Voodoo, Rendition Verite και NEC Power VR, των οποίων εκπροσώπους δεν έχουμε δει ακόμα στην ελληνική αγορά.



Οπως και να έχει, εάν καταφέρετε να αποκτήσετε πλήρη πρόσβαση στο 3D, θα παρακολουθήσετε αρκετά υψηλής ποιότητας γραφικά από το Hyperblade. Οι εικόνες που παραθέτουμε είναι τόσο με την 3D επιτάχυνση ενεργοποιημένη όσο και χωρίς αυτήν, ώστε να πάρετε μία ιδέα για τις διαφορές που αφορούν στην ποιότητα και οι οποίες όχι μόνο υφίστανται αλλά είναι και πολύ μεγάλες.





Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι βαθμολογήθηκε στα γραφικά με την καλύτερη δυνατή ποιότητα που μπορούσε να αποδώσει. Ο ήχος του Hyperblade βρίσκεται σε πάρα πολύ καλά επίπεδα, με ηχητικά εφέ που εντυπωσιάζουν τόσο για την ποικιλία τους όσο και για την ποιότητά τους και με μουσικό υπόβαθρο που δένει απόλυτα με το κλίμα του παιχνιδιού. Υπάρχουν εννέα audio tracks συνολικά που εγγυώνται να σας μεταδώσουν την αίσθηση του ότι βρίσκεστε πράγματι μέσα στο παιχνίδι. Επίσης, υποστηρίζεται σύνδεση μέσω δικτύου IPX ή TCP/IP για ταυτόχρονη σύνδεση πολλών παικτών, αλλά όχι για modem.

Το Hyperblade είναι από εκείνα τα παιχνίδια που αρχικά δεν εντυπωσιάζουν, αλλά με την πάροδο του χρόνου αποκαλύπτουν ένα άλλο πρόσωπο. Βάρβαρο, χωρίς κανονισμούς, γρήγορο, εθιστικό και διασκεδαστικό. Αυτό είναι το Hyperblade με ή χωρίς 3D επιτάχυνση!

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

Του Ιάσονα Δούζα

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
92%	90%	94%	90%

SCREAMER 2



Η Virgin, μετά τις αρκετά καλές κριτικές που έλαβε το Screamer σε ολόκληρο τον κόσμο, αποφάσισε να κάνει άλλη μία προσπάθεια στο χώρο των racing games με τη συνέχεια του Screamer, το Screamer 2.

Το Screamer 2 προσφέρει άφθονη δράση, χωρίς τις λεπτομέρειες ανταγωνιστικών τίτλων που ενδεχομένως να κουράσουν τον παίκτη που ενδιαφέρεται για τη στιγμιαία ευχαρίστηση. Η πολύ όμορφη και απλή εισαγωγική οθόνη παρουσιάζει τις διάφορες επιλογές σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον. Εκεί μπορούμε να επιλέξουμε αν θα αγωνιστούμε σε έναν και μόνο αγώνα, σε ένα πρωτάθλημα με μία σειρά αγώνων, ενάντια στο χρονόμετρο ή σε μία δικτυακή σύνδεση. Υπάρχει δυνατότητα συμμετοχής δύο παικτών στο ίδιο σύστημα, οπότε σε αυτήν την περίπτωση η οθόνη "κόβεται" στα δύο. Εκτός από την επιλογή για πρωτάθλημα, η δυνατότητα οποιασδήποτε άλλης επιλογής μάς δίνεται ανάμεσα στις τρεις πρώτες πίστες του παιχνιδιού (Αγγλία, Αίγυπτος, San Francisco). Οι πίστες του Screamer είναι αρκετά μεγάλες, με επικίνδυνες στροφές, κλειστά δρομάκια, καλυμμένες με πάγο, χιόνι, χώμα ή άμμο. Για να γίνουν πιο ενδιαφέρουσες, οι περισσότερες από αυτές έχουν "στολιστεί" με γέφυρες, τούνελ, κτίρια κ.ά. Οι συνολικά επτά πίστες (έξι και μία bonus) βρίσκονται σε έξι διαφορετικές χώρες, έτσι ώστε να προσφέρουν πολύ διαφοροποιημένα περιβάλλοντα. Θα γνωρίσετε τους χιονισμένους δρόμους της Φινλανδίας, θα οδηγήσετε στους βρεγμένους δρόμους της Αγγλίας και θα τρέξετε στους λασπωμένους δρόμους της κολομβιανής ζούγκλας. Τα υπόλοιπα σιρκουί θα σας μεταφέρουν στους καλυμμένους με άμμο δρόμους της Αιγύπτου, στους δρόμους του San Francisco, στην πολιτεία της California και στις χιονισμένες και ανεμοδαρμένες Άλπεις της Ελβετίας. Τέλος, η bonus πίστα, η οποία είναι διαθέσιμη ύστερα από ώρες προσπάθειας στο πρωτάθλημα, βρίσκεται σε έναν υπόγειο χώρο με πολλά τούνελ και κλειστές στροφές.

Λίγο πριν να αρχίσει ο αγώνας, πρέπει να διαλέξουμε μία από τις τέσσερις ομάδες, στην οποία θέλουμε να συμμετέχουμε. Οποια ομάδα και να επιλέξουμε, το μόνο που αλλάζει είναι το χρώμα του αυτοκινήτου, καθώς όλες έχουν τα ίδια αυτοκίνητα, τα οποία είναι τέσσερα εξωτικά οχήματα, χωρίς να αποκαλύπτονται οι μάρκες. Κάθε αυτοκίνητο παρουσιάζει μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα, αλλά όπως είναι φυσικό τα τετρακίνητα μοντέλα διαθέτουν καλύτερα κρατήματα, ενώ αυτά με κίνηση στους δύο τροχούς είναι ταχύτερα. Το αυτοκίνητο, με το οποίο τελικά θα αποφασίσουμε να αγωνιστούμε, πρέπει να το επιλέξουμε με γνώμονα την πίστα στην οποία πρόκειται να τρέξουμε. Ετσι, στις ασφαλτοστρωμένες πίστες δεν υπάρχει ανάγκη για πολύ καλά κρατήματα, κάτι που επιβάλλεται στις πίστες με πάγο και χιόνι.

Αντίθετα με τα περισσότερα παιχνίδια του είδους, όπου υπάρχουν πολλά ανταγωνιστικά αυτοκίνητα, στο Screamer 2 υπάρχουν μόνο τρία αντίπαλα αυτοκίνητα, ένα από κάθε ομά-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 60MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA (3D recommended)
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
CD-ROM: 4x
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι





ΕΙΔΟΣ
RACING ARCADE - SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
VIRGIN

C:\>

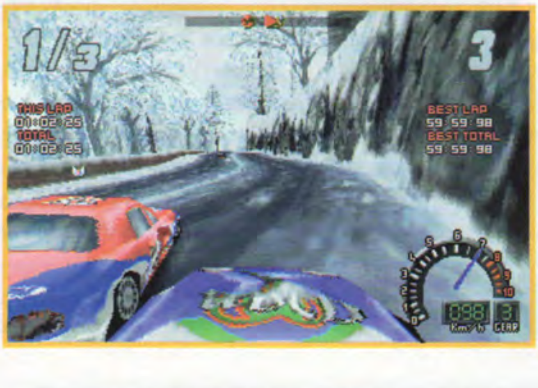
δα. Το παιχνίδι είναι εξαιρετικά δύσκολο, κάτι για το οποίο είναι άμεσα υπεύθυνες οι δύσκολες πίστες. Τα αντίπαλα αυτοκίνητα που ελέγχει ο υπολογιστής τα καταφέρνουν θαυμάσια, με αποτέλεσμα να είναι σχεδόν απίθανο να τα φθάσεις εάν κάνεις το παραμικρό λάθος.



Για να παίξετε το Screamer 2 θα χρειαστείτε οπωσδήποτε ένα αναλογικό joystick, καθώς κάθε προσπάθεια με τα πλήκτρα ή με ψηφιακό joystick είναι βέβαιο ότι θα αποβεί μοιραία για την εξέλιξη του αγώνα. Αυτό συμβαίνει διότι στο Screamer 2, αντίθετα με το αρχικό Screamer, το αυτοκίνητο δεν διαθέτει καθόλου arcade συμπεριφορά. Μπορεί το παιχνίδι να χαρακτηρίζεται ως arcade στο σύνολό του, το αυτοκίνητο όμως που ελέγχετε συμπεριφέρεται εντελώς φυσιολογικά, με αποτέλεσμα να υπερστρέφει άπειρες φορές εάν μπείτε με πολλά χιλιόμετρα σε μια στροφή. Στο σημείο αυτό είναι αναγκαία η χρήση της τεχνικής του "ανάποδου τιμονιού" ώστε το όχημα να επανέλθει στη φυσιολογική πορεία του, κάτι ιδιαίτερα δύσκολο ακόμη και με το αναλογικό joystick.



Τα γραφικά του Screamer 2 είναι εκπληκτικά. Κάθε αυτοκίνητο είναι σχεδιασμένο με μεγάλη λεπτομέρεια και με πληθώρα textures. Είναι καλυμμένα με αριθμούς και σήματα των ομάδων, ενώ όταν χτυπάνε κάπου με δύναμη χαράζονται. Τα ηχητικά είναι επίσης υψηλής ποιότητας, με τις μηχανές και τα λάστιχα να παράγουν ικανοποιητικούς ήχους. Ωστόσο όλα τα αυτοκίνητα βγάζουν ακριβώς τους ίδιους ήχους. Το πλαίσιο της πόρτας παράγει έναν ήχο πραγματική στριγκλιά, καθώς κτυπάει τα πλαϊνά άλλων αυτοκινήτων και ταυτόχρονα η άλλη πλευρά βρίσκει επάνω στην πίστα. Οι πίστες διαθέτουν γραφικά άριστης ποιότητας και τρομερά backgrounds, ενώ όλα τα αντικείμενα γύρω από αυτές έχουν τρισδιάστατη απεικόνιση και είναι λεπτομερή. Εντύπωση ακόμα προκαλεί το ελάχιστο pixel-ιασμα που παρουσιάζεται στα γραφικά του παιχνιδιού. Υπάρχουν επίσης στοιχεία που συνθέτουν ένα πραγματικό περιβάλλον, όπως ένα ελικόπτερο που πετάει σε χαμηλό ύψος και αυτοκίνητα που κινούνται σε αντίθετες κατευθύνσεις.





Θα χρειαστείτε όμως ένα πολύ γρήγορο μηχάνημα για να απολαύσετε το παιχνίδι. Οι αναλύσεις ανάμεσα στις οποίες μπορούμε να επιλέξουμε είναι δύο (320x200 και 640x480). Κάθε ανάλυση μπορεί να απεικονισθεί με 256 ή 65.000 χρώματα! Η χαμηλή ανάλυση δεν αναδεικνύει τις γραφικές δυνατότητες του παιχνιδιού, οπότε η καλύτερη επιλογή ακόμη και για όσους δεν διαθέτουν την απαραίτητη υπολογιστική δύναμη είναι η υψηλή ανάλυση, η οποία με 256 χρώματα και χαμηλό detail level (το οποίο δεν έχει μεγάλες διαφορές από το υψηλό) κατόρθωσε να επιτύχει ιδιαίτερα υψηλούς ρυθμούς frame rate στο μηχάνημα της δοκιμής μας (Cyrix 6x86 P166+, 32MB EDO RAM, Diamond Stealth 3D 2000). Πράγματι, το Screamer 2 έπαιζε τέλεια με αυτές τις επιλογές και δεν παρατηρήθηκε το παραμικρό κόψιμο. Ακόμα όμως και με 65.000 χρώματα (τα οποία δίνουν μεγάλο ποιοτικό προβάδισμα) και low detail, η ισχύς του προαναφερθέντος υπολογιστή ήταν αρκετή για να κρατήσει το Screamer 2 σε αρκετά ικανοποιητικά επίπεδα.

Ιάσονας Δούζας

ΓΡΑΦΙΚΑ 96% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 92% ΓΕΝΙΚΑ 92%

ΕΙΔΟΣ: RACING
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: PSYGNOSIS

Destruction Derby 2

Ανέκαθεν τα παιχνίδια με θέμα τα αυτοκίνητα ή τους αγώνες αυτοκινήτων είχαν πολλούς φανατικούς θαυμαστές. Αρκετά παιχνίδια, μάλιστα, αυτής της κατηγορίας παρέχουν πλήρη ελευθερία κινήσεων στον παίκτη. Ετσι, επιτρέπεται η αντίστροφη κίνηση σε μια πίστα ή διαδρομή, με αποτέλεσμα την πρόκληση ατυχημάτων και εντυπωσιακών συγκρούσεων. Πολλοί παίκτες προτιμούν να παίζουν, αρχικά, κατ' αυτόν τον τρόπο τα παιχνίδια αυτού του είδους και κατόπιν στους κανονικούς ρυθμούς. Σε αυτούς τους gamers, λοιπόν, απευθυνόταν το Destruction Derby το οποίο κυκλοφόρησε πριν από έναν χρόνο. Το παιχνίδι επιβράβευε τους παίκτες για όλες τις καταστροφές που προκαλούσαν. Συγκεκριμένα, αναπαριστούσε εν μέρει τους αγώνες καταστροφής αυτοκινήτων που διεξάγονταν στην Αμερική και έδινε τη δυνατότητα στον παίκτη να προκαλεί μεγάλες καταστροφές σε άλλα αυτοκίνητα κερδίζοντας με αυτόν τον τρόπο πόντους. Στα τέλη του 1996 κυκλοφόρησε το Destruction Derby 2, το οποίο περιέχει μεν πολλά νέα στοιχεία σε σχέση με τον προκάτοχό του, παραμένει όμως πιστό στη βασική φιλοσοφία των καταστροφών.



Ξεκινώντας από τη βασική οθόνη του παιχνιδιού διαπιστώνουμε πολλές αλλαγές στο οπτικό και το λειτουργικό μέρος των μενού. Το οπτικό μέρος είναι αρκετά ικανοποιητικό, το λειτουργικό όμως μάλλον απογοητεύει, μια και το παιχνίδι διατηρεί το ίδιο περιβάλλον με αυτό της έκδοσής του για consoles όπου τα μενού είναι πιο περιορισμένα ως προς το χειρισμό τους. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μπαινοβγαίνουμε σε πολλές υπο-επιλογές για να διαλέξουμε πίστα, τύπο αγώνα και άλλα στοιχεία, ενώ μέχρι και στο σημείο όπου δίνουμε το όνομα υπάρχει το γνώριμο περιβάλλον των arcades (επιλογή χαρακτήρα - χαρακτήρα για τη δημιουργία της λέξης).

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 90MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB RAM ή 16 για Windows 95
ΚΑΡΤΑ: 2x SVGA CD
ΔΙΚΤΥΟ: ΟΧΙ



Οπως και στο πρώτο παιχνίδι, υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τύποι αγώνων. Στο Wreckin Racing αγωνιζόμαστε σε κανονικές πίστες και βαθμολογούμαστε ανάλογα με τη θέση που καταλαμβάνουμε, παίρνοντας παράλληλα πόντους ανάλογα με τα ατυχήματα που προκαλούμε σε άλλα αυτοκίνητα. Το άθροισμα των δύο βαθμολογιών είναι αυτό που μετρά, με συνέπεια η νίκη να μην είναι αυτοσκοπός. Στο Stock Car Racing λαμβάνουμε μέρος σε κανονικούς αγώνες με κανονικές βαθμολογίες, ανάλογα με τη θέση που καταλαμβάνουμε και χωρίς έξτρα βαθμούς. Τέλος, στο Destruction Derby συμμετέχουμε σε αγώνες καταστροφών που διεξάγονται σε μεγάλες κυκλικές αρένες και κερδίζουμε πόντους μόνο από τις καταστροφές. Στον τελευταίο τύπο αγώνων βλέπουμε και τις νέες πίστες του παιχνιδιού, μια και ειδικά για το Destruction Derby υπάρχουν τέσσερις νέες πίστες-αρένες έναντι της μόνο μίας που υπήρχε στο πρώτο παιχνίδι. Σε ό,τι αφορά τα υπόλοιπα είδη αγώνων υπάρχουν επτά νέες πίστες οι οποίες έχουν νέο, πιο πρωτότυπο σχεδιασμό και γραφικά (σε κάποιες από αυτές μπορείτε να ακολουθήσετε εναλλακτικές διαδρομές όπως, για παράδειγμα, στο παιχνίδι Wipeout). Εκτός όμως από τις πίστες, εκπληκτικής ευκρίνειας γραφικά έχουν και τα ίδια τα αυτοκίνητα, τα οποία είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει σε ό,τι αφορά την εξωτερική εμφάνισή τους.

Βέβαια, όλα έχουν το τίμημά τους. Ετσι και το Destruction Derby 2 παρουσιάζει πολλά προβλήματα, μια και εξαιτίας του χαμηλού frame rate το αυτοκίνητό μας δεν συμπεριφέρεται όπως επιθυμούμε. Το Team F1 λειτουργεί και στο περιβάλλον Windows 95, αλλά "πάσχει" από τα ίδια συμπτώματα. Διαθέτει εξαιρετικά γραφικά, ποικιλία σε πίστες, καλό gameplay και ήχο ποιότητας CD, ωστόσο η μη ικανοποιητική ταχύτητα σε ένα συνηθισμένο Pentium αμαυρώνει τη συνολικά καλή εντύπωση.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Vertigo.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 93% | ΗΧΟΣ 88% | GAMEPLAY 86% | ΓΕΝΙΚΑ 80%

ΕΙΔΟΣ
STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ASCARON/ELECTRONIC ARTS

TEAM F1

Μπορεί το Grand Prix Manager 2 να κυκλοφόρησε εντελώς ξαφνικά τις τελευταίες ημέρες του 1996, ωστόσο πλήθος νέων τίτλων με ακριβώς το ίδιο θέμα και σαφείς επιρροές από το πρώτο παιχνίδι της Microprose είχαν κυκλοφορήσει στην αγορά. Ανάμεσα σε αυτούς υπήρχαν τίτλοι από επώνυμες εταιρίες όπως το F1 Manager της Europress και άλλοι από λιγότερο γνωστές όπως το Team F1 της Ascaron. Καθώς είχαμε τη δυνατότητα να αναφέρουμε μόνο έναν από αυτούς τους τίτλους προκειμένου να τεθεί "αντιμέτωπος" με το Grand Prix Manager 2, έγινε ένα μικρό preview το οποίο ανέδειξε νικητή και με διαφορά το outsider Team F1 της Ascaron.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που λειτουργεί κάτω από περιβάλλον DOS χωρίς ιδιαίτερα υψηλές απαιτήσεις σε hardware, αν και, συνολικά, ελάχιστα έχει να ζηλέψει ακόμα και από αυτό το Grand Prix Manager 2. Το Team F1 μπορεί να προέρχεται από μία άγνωστη μέχρι σήμερα εταιρία, ωστόσο το γεγονός ότι διανέμεται από το αθλητικό τμήμα της Electronic Arts σημαίνει ότι ήδη έχει περάσει πολύ αυστηρά tests που αφορούν στην ποιότητα και το gameplay του.

Πράγματι, το Team F1 θα σας εκπλήξει τόσο με την απλότητα του χειρισμού όσο και με το πλήθος των δυνατοτήτων του. Δύο μεγάλες οθόνες, καθεμία από τις οποίες ισοδυναμεί με τις διαστάσεις δύο monitors, παίζουν το ρόλο των βασικών menus επιλογών, καθώς αναπαριστούν επαγγελματικά γραφεία όπου κάθε αντικείμενο που βλέπουμε είναι και μία επιλογή. Πατώντας, λόγου χάρη, πάνω σε μία αφίσα της ομάδας μπαίνουμε σε ένα δεύτερο "εικονικό" menu από όπου καλούμε τις επιλογές Pit Team, Race Manager, Workshop Team, Personal Office, Personal Manager, Personnel Office και Driver. Με την ίδια λογική λειτουργούν και οι υπόλοιπες options του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα ένα ιδιαίτερο εντυπωσιακό αλλά και ταυτόχρονα λειτουργικό περιβάλλον χειρισμού. Αρκεί ίσως να αναφέρουμε ότι υπάρχει μέχρι και ενσωματωμένος screen saver, ο οποίος λειτουργεί μέσα στο παιχνίδι με πολλά διασκεδαστικά θέματα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA συμβατή με VESA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 20MB HD
ΔΙΚΤΥΟ: ΟΧΙ







Ωστόσο, ο σχεδιασμός και η φιλοσοφία του παιχνιδιού ήταν τα σημεία που κέρδισαν τις εντυπώσεις μας, αφού βοηθούν εξαιρετικά τον αρχάριο παίκτη. Ενώ, λοιπόν, στο Grand Prix Manager 2 στις αρχές μίας περιόδου δεν υπάρχει εκδήλωση ενδιαφέροντος από σπόνσορες, στο Team F1 έχουμε ικανοποιητικές προσφορές με την έναρξη μίας χρονιάς. Επίσης, το Τμήμα Ερευνών δεν χρειάζεται να ανακαλύψει τα περισσότερα από τα τμήματα του μονοθέσιου από το μηδέν, μια και πολλά είναι ήδη διαθέσιμα στον παίκτη αρκεί να προσφέρει το ανάλογο ποσό.

Τα ανωτέρω, βέβαια, δεν σημαίνουν ότι το παιχνίδι δεν διαθέτει το "βάθος" του Grand Prix Manager 2 ως προς τις επιλογές και τα options. Απεναντίας, μπορεί να σταθεί επάξια απέναντί του, αφού διαθέτει αντίστοιχες επιλογές όπως στοιχεία ομάδων του 1996 με φωτογραφίες πιλότων, on-line speech κατά τη διάρκεια (και όχι μόνο) ενός αγώνα, παρακολούθηση του αγώνα από πολλές διαφορετικές T.V. style κάμερες (στο σημείο αυτό υπερτερεί έναντι ακόμη και του Grand Prix Manager 2) και πλήθος επιλογών κατά τη διάρκειά του.

Από τα προαναφερθέντα εύκολα εξάγεται το συμπέρασμα ότι μία εταιρία δεν χρειάζεται να είναι από τις μεγάλες του χώρου προκειμένου να παρουσιάσει ένα πολύ καλό παιχνίδι. Η προσεγμένη εργασία και το μεράκι εγγυώνται την έκπληξη.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
82%	80%	86%	83%

ΕΙΔΟΣ: SPORT
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SIERRA

C:\>

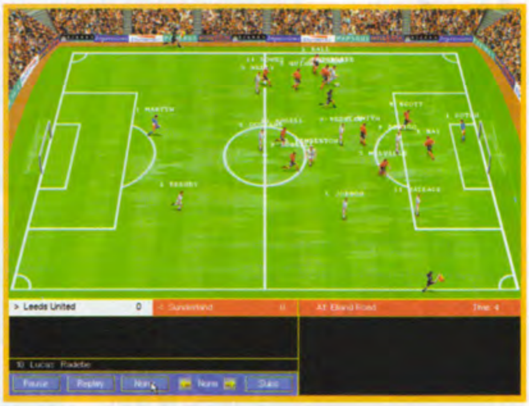
Ultimate Soccer Manager 2

Από την αρχή της εμφάνισης των παιχνιδιών για υπολογιστές, κυκλοφόρησαν παιχνίδια που αφορούσαν στον αθλητισμό και ειδικότερα στο ποδόσφαιρο. Μάλιστα, επειδή αρχικά η δημιουργία καλών και γρήγορων κινούμενων γραφικών ήταν κάτι ιδιαίτερο δύσκολο, γνώρισαν μεγάλη άνθηση τα παιχνίδια στρατηγικής ποδοσφαίρου με πρώτο διδάξαντα το γνωστό Football Manager, από το οποίο πήρε το όνομά της η αντίστοιχη κατηγορία. Σήμερα, λίγα χρόνια πριν από το 2000 και παρά το γεγονός ότι όλα πλέον τα παιχνίδια διαθέτουν εντυπωσιακά γραφικά και ήχο, αυτή η κατηγορία παιχνιδιών συνεχίζει να έχει φανατικούς οπαδούς.

Ενα από αυτά, το οποίο αποτελεί πρόσφατη κυκλοφορία, είναι το Ultimate Soccer Manager 2 από τη Sierra. Οπως μαρτυρά ο τίτλος του, πρόκειται για το δεύτερο παιχνίδι με τον ίδιο τίτλο, το οποίο -όπως διαπιστώσαμε- περιλαμβάνει πάρα πολλές βελτιώσεις έναντι του προκατόχου του. Αυτό γίνεται εύκολα αντιληπτό από τις πρώτες οθόνες του παιχνιδιού, μια και περιλαμβάνει το πιο φιλικό προς τον παίκτη περιβάλλον (με πολλά εικονίδια άμεσα προσπελάσιμα από όλα τα σημεία) από οποιοδήποτε παιχνίδι της κατηγορίας έχουμε δει μέχρι σήμερα. Στη διάθεσή σας έχετε όλα τα βασικά στοιχεία τέτοιων παιχνιδιών όπως οικονομική διαχείριση (κατασκευή μπουτίκ ομάδας, εστιατορίων, αγορά-πώληση μετοχών, μεταβολή στην τιμή των προϊόντων που εκμεταλλεύεται η ομάδα και άλλα) και προπονητική καθοδήγηση (επιλογή ομάδας, τακτικής, μεταγραφές, ειδικές προπονήσεις και άλλα). Μάλιστα το παιχνίδι προχωρά ένα βήμα ακόμη προσεγγίζοντας τομείς του σύγχρονου ποδοσφαίρου οι οποίοι ήταν απροσπέλαστοι σε ανάλογα παιχνίδια. Μπορείτε, για παράδειγμα, να πλησιάσετε κάποιον παίκτη αντίπαλης ομάδας ή το διαιτητή προκειμένου να αποκομίσετε τα αναμενόμενα οφέλη με ό,τι ρίσκα συνεπάγεται αυτό. Μπορείτε ακόμα και να συμμετάσχετε στα στοιχήματα, τα οποία όλοι ξέρουμε πόσο διαδεδομένα είναι στην Αγγλία. Σίγουρα πρόκειται για πολύ ενδιαφέρουσες επιλογές, οι οποίες όμως έπειτα από λίγο, με τη συγκέντρωσή μας στο παιχνίδι, δεν χρησιμοποιούνται συχνά.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/33 MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
HD: 2x CD-ROM



Στο σημείο που δεν έχει δοθεί η απαραίτητη προσοχή είναι οι μεταγραφές. Οταν, για παράδειγμα, κάνεις μία προσφορά προς έναν παίκτη, οι πιθανές απαντήσεις είναι ναι ή όχι, ενώ στην πραγματικότητα συνήθως γίνεται κάποια αντιπρόταση. Πέρα όμως από αυτό, το Ultimate Soccer Manager 2 έχει την καλύτερη ενημέρωση παικτών από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι ποδοσφαίρου έχουμε δει μέχρι σήμερα και μάλιστα για τρία διαφορετικά πρωταθλήματα (Αγγλίας, Γερμανίας, Γαλλίας). Επίσης, σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια του χώρου, κατά τη διάρκεια του αγώνα δεν έχετε "ραδιοφωνική" ενημέρωση σχετικά με την εξέλιξη, αλλά στη μικρογραφία του γηπέδου μπορείτε να δείτε όλους τους παίκτες να αναπτύσσονται για τα 90 λεπτά του αγώνα.

Είναι γεγονός ότι εδώ και πολύ καιρό το Premier Manager είναι το κορυφαίο παιχνίδι στο χώρο. Μετά όμως την κυκλοφορία του Ultimate Soccer Manager 2 η πρωτοκαθεδρία του τίθεται υπό ισχυρή αμφισβήτηση.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε και αντιπροσωπεύει η Plotline.

του Αργύρη Γιαγιά





ΓΡΑΦΙΚΑ 84% | ΗΧΟΣ 77% | GAMEPLAY 90% | ΓΕΝΙΚΑ 86%

ΕΙΔΟΣ: SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: BETHESDA
C:\>

Skynet

Από την εποχή που η GT κυριαρχούσε στο χώρο των action παιχνιδιών με το Doom και το Doom II, μία εταιρία αμφισβητούσε την κυριαρχία της στο χώρο. Πρόκειται για την Bethesda Softworks, η οποία παράλληλα κυκλοφορούσε τα Terminator και Terminator: Future Shock. Ηταν και αυτά doom-clone παιχνίδια που όμως είχαν ως υπόβαθρο ένα σενάριο βασισμένο στις ταινίες Terminator και Terminator 2. Η τοποθέτηση των παικτών σε έναν τέτοιο χωροχρόνο -όπως αυτό της ταινίας- σίγουρα καθιστούσε τα δύο παιχνίδια ενδιαφέροντα, ωστόσο το τελικό αποτέλεσμα μάλλον απογοήτευε, μια και η ποιότητα των γραφικών αλλά κυρίως του gameplay δεν μπορούσε να πλησιάσει αυτήν των αυθεντικών Doom παιχνιδιών.

Ωστόσο, στην Αμερική γνώρισαν μια σχετική επιτυχία, με αποτέλεσμα η Bethesda πριν από λίγο καιρό να κυκλοφορήσει ένα τρίτο παιχνίδι στην ίδια σειρά με τον τίτλο Skynet. Ουσιαστικά πρόκειται για μια βελτιωμένη έκδοση του Terminator: Future Shock, μια και στην αρχή το Skynet προοριζόταν ως data disk γι' αυτό, αλλά στην πορεία, εξαιτίας ίσως των πολλών αλλαγών, αποφασίστηκε να κυκλοφορήσει ως ανεξάρτητο. Οι βασικές αλλαγές αναφορικά με το προηγούμενο παιχνίδι εντοπίζονται στα γραφικά και τις multiplayer δυνατότητες. Τώρα λοιπόν έχουμε SVGA γραφικά, κάτι που σημαίνει ότι έχουν αποδοθεί με μεγαλύτερη λεπτομέρεια και είναι πιο ευδιάκριτα. Το τελευταίο ήταν ένα από τα "μείον" του προηγούμενου παιχνιδιού. Με τις multiplayer δυνατότητες μπορούμε, όπως κάθε νέο doom-clone που σέβεται τον εαυτό του, να παίζουμε σε περιβάλλον δικτύου ή και μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης.

Ενώ, όμως αυτές οι αλλαγές είναι πολύ θετικές και ευπρόσδεκτες, κάποια βασικά αρνητικά -κατά τη γνώμη μας- σημεία του παιχνιδιού έχουν παραμείνει. Ετσι, για να ξεκινήσουμε, για παράδειγμα, κάποια αποστολή θα πρέπει να περάσουμε μέσα από δεκάδες οθόνες οι οποίες είναι ένα είδος briefing που όμως ελάχιστα συνεισφέρει και σίγουρα δεν ταιριάζει στο στιλ των παιχνιδιών. Επίσης, το επίπεδο δυσκολίας είναι πολύ υψηλό ακόμα και από τα πρώτα levels, με αποτέλεσμα να μην προλαβαίνουμε καλά-καλά να εγκλιματιστούμε στο ίδιο το παιχνίδι.

Αν είστε φανατικός λάτρης (και μόνο) των ταινιών Terminator, πιθανώς θα σας αρέσει το παιχνίδι καθώς υπάρχουν πολλά κοινά στοιχεία στο σενάριο. Αν όμως ψάχνετε ένα καλό Doom-clone, σίγουρα θα πρέπει να κοιτάξετε κάπου αλλού, μια και ήδη υπάρχουν (Duke Nukem 3D) ή θα κυκλοφορήσουν (Dark Forces 2) πολύ καλύτερα.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

του Αργύρη Γιαγιά





ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 2x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι







ΓΡΑΦΙΚΑ 87% ΗΧΟΣ 81% GAMEPLAY 82% ΓΕΝΙΚΑ 83%

ΕΙΔΟΣ: ARCADE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SEGA
95

BUG

Αυτόν το μήνα συνεχίζουμε με την παρουσίαση μίας ακόμα νέας παραγωγής από τη Sega. Πρόκειται για ένα από τα πολλά "νέα" παιχνίδια της εταιρίας που κυκλοφορούν εδώ και 2-3 μήνες για τους συμβατούς υπολογιστές ή καλύτερα για τα Windows 95. Το BUG, λοιπόν, είναι ένα παλαιό arcade της Sega, το οποίο ήταν ίσως το μόνο παιχνίδι που ξεχώρισε από τον ανταγωνισμό όταν κυκλοφόρησε στο Sega Saturn, μια και το Sony Playstation ήταν καθιερωμένο σε όλους τους άλλους τομείς παιχνιδιών. Οπως δηλώνει και το όνομά του, το Bug είναι ένα μικρό πράσινο ζωύφιο που τρέχει, σκαρφαλώνει και πηδά. Ο βασικός σκοπός του παιχνιδιού είναι να περάσετε μέσα από έξι διαφορετικά levels (καθένα από τα οποία περιλαμβάνει δύο sub-levels και ένα boss) αποφεύγοντας όλους τους πιθανούς εχθρούς και μαζεύοντας τους μπλε κρυστάλλους. Βέβαια, πίσω από το παιχνίδι υπάρχει και κάποιο σενάριο, σύμφωνα με το οποίο μία ξένη διαβολική βασίλισσα απαγάγει το ταίρι του ήρωα και αυτός θα πρέπει να τη σώσει. Σίγουρα όμως δεν θα δώσετε καθόλου προσοχή σε αυτό, μια και έχει δευτερεύουσα θέση στο παιχνίδι. Αν και το gameplay θυμίζει έντονα αυτό κάποιου άλλου παιχνιδιού της εταιρίας, του Sonic, στο Bug έχουμε να κάνουμε με ένα πολύ μεγαλύτερο sprite το οποίο κινείται σε τρισδιάστατα levels. Στην πραγματικότητα βέβαια δεν μπορούμε να κινήσουμε το Bug πέραν των δύο διαστάσεων, ωστόσο ο τρόπος απεικόνισης κάθε level δίνει την αίσθηση του τρισδιάστατου και θυμίζει έντονα το σχεδιασμό των levels που είχαμε δει στο 3D Lemmings. Το gameplay, αν και απλό, είναι αρκετά διασκεδαστικό, μια και οι εχθροί σας είναι επίσης ζώα ή έντομα (χελώνες, ακρίδες, βατράχια κ.λπ.) και κινούνται με τον δικό τους ιδιαίτερο τρόπο ο καθένας. Μάλιστα, μέχρι να συνηθίσετε τις αντιδράσεις τους θα δυσκολευτείτε αρκετά. Οταν δε πλέον καταφέρετε να περνάτε εύκολα έναν εχθρό, θα συναντάτε συνεχώς κάποιον άλλο, με αποτέλεσμα να χάνετε πολλές φορές μέσα σε ένα level. Το πιο σημαντικό όμως είναι ότι πρέπει να ξεκινάτε πάλι από την αρχή του για να το ολοκληρώσετε.

Το Bug δεν πρόκειται να εντυπωσιάσει με τα γραφικά ή τον ήχο του. Διαθέτει σχετικά καλό gameplay, αλλά πλέον έχει αρχίσει να δείχνει την ηλικία του, παρ' ότι μόλις τώρα κυκλοφόρησε σε έκδοση για PC.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

του Αργύρη Γιαγιά







ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/75
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster 16bit
HD: 2x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: ΟΧΙ

ΓΡΑΦΙΚΑ 80% ΗΧΟΣ 75% GAMEPLAY 83% ΓΕΝΙΚΑ 81%

3D Ultra Pinball CREEP NIGHT

Το flipper είναι ένα από τα θέματα που συχνά χρησιμοποιούν οι εταιρίες για τη δημιουργία αντίστοιχων παιχνιδιών-εξομοιωτών. Η Sierra, λοιπόν, δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση, αφού μάλιστα πρόκειται για μία εταιρία η οποία αφ' ενός μεν έχει ξαναπροσπαθήσει πάνω στο ίδιο θέμα, αφ' ετέρου δε ασχολείται με όλες ανεξαιρέτως τις κατηγορίες των παιχνιδιών για PC.



Το 3D Ultra Pinball: Creep Night είναι η τελευταία κυκλοφορία της στο χώρο των PC flippers και λειτουργεί μόνο σε περιβάλλον Windows 3.1 ή 95. Αυτό το οποίο παρατηρεί κάποιος αμέσως μετά την πρώτη επαφή του με το παιχνίδι είναι η διαφορετική οπτική γωνία, σε σχέση με τα άλλα παιχνίδια, που χρησιμοποιεί η Sierra για την εμφάνιση του τραπεζιού. Αυτό γίνεται προκειμένου να αποδοθεί καλύτερα ο όρος 3D που υπάρχει στον τίτλο του παιχνιδιού. Πράγματι, η γωνία υπό την οποία προβάλλεται το παιχνίδι δίνει την αίσθηση του χώρου. Μπορεί όμως οπτικά αυτό να λειτουργεί σχετικά καλά, πρακτικά όμως δεν συμβαίνει το ίδιο. Σε ό,τι αφορά το gameplay η γωνία εμφάνισης μας "διευκολύνει" ώστε να έχουμε πάντα το καλύτερο δυνατό πλάνο της μπίλιας. Αποτέλεσμα είναι αυτή ορισμένες φορές να "χάνεται" σε κάποιες από τις πολλές "πόρτες" του τραπεζιού και να εμφανίζεται ξαφνικά από σημείο το οποίο μας οδηγεί σε απώλειά της. Εάν όμως δεν συμβεί κάτι τέτοιο, η σχεδίαση και των τριών τραπεζιών είναι τέτοια που δύσκολα θα χάσουμε την μπίλια και πολλές φορές ίσως περάσουν και ολόκληρα λεπτά προτού αυτή κατέβει στις κάτω ρακέτες του τραπεζιού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/33
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 2x CD-ROM + 2MB HD
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Εκτός από τα πολύ προσεγμένα γραφικά, τα οποία είναι σχεδιασμένα με λεπτομέρεια και διαθέτουν υψηλή ανάλυση, και τον ιδιαίτερα ατμοσφαιρικό ήχο (δημιουργεί πολλές φορές το συναίσθημα του τρόμου όπως απαιτεί το ύφος των τραπεζιών), πολύ καλή εντύπωση μας έκανε και ο τρόπος εμφάνισης του τραπεζιού. Σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια του είδους, το τραπέζι δεν εμφανίζεται σε δύο οθόνες με το απαραίτητο scrolling από τη μία στην άλλη, ανάλογα με την κίνηση της μπίλιας, αλλά όλο σε μία. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να παίξουμε πιο άνετα και να μην κινδυνεύουμε από ζαλάδα ύστερα από πέντε λεπτά παιχνιδιού όπως συνήθως συνέβαινε με παρόμοια παιχνίδια.







Η Sierra μπορεί να μην έχει αποκτήσει ειδίκευση σε κάποια συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών, δεν σημαίνει όμως ότι δεν μπορεί να δημιουργήσει πολύ καλά παιχνίδια σε όποια κατηγορία και αν ανήκουν αυτά. Το 3D Ultra Pinball: Creep Night είναι ένα από τα πιο αξιόλογα flipper παιχνίδια και ίσως το πιο καλό μέχρι στιγμής για το περιβάλλον των Windows.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε και αντιπροσωπεύει η Plotline.

του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
82%	85%	80%	82%

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Παρ' ότι και αυτόν το μήνα είχαμε πολλά γράμματα με ερωτήματα και δικά σας tips, λόγω του περιορισμένου χώρου προτιμήσαμε να δημοσιεύσουμε μερικά δικά μας -πιο επίκαιρα- tips και μόνο ένα γράμμα αναγνώστη. Επιφυλασσόμαστε για τον επόμενο μήνα.



RAYMAN

Αντί να κάνετε το παιχνίδι πιο εύκολο για να το τελειώσετε, με αυτό το cheat θα δείτε και ένα νέο παιχνίδι. Ετσι, αφού ολοκληρώσετε το παιχνίδι και νικήσετε τον Mr Dark, πληκτρολογήστε G-BRAY στο χάρτη του κόσμου και θα εμφανιστεί ένα νέο κρυφό παιχνίδι στο στιλ του Breakout.

HARVESTER

Αν και adventure, το Harvester διαθέτει μια σειρά από cheat codes μέσω των οποίων



δεν θα καλείται τόσο συχνά πλέον ένα saved game. Απλώς δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

MURDERER: Ολα τα όπλα
SON OF SAM: Χρήσιμα αντικείμενα



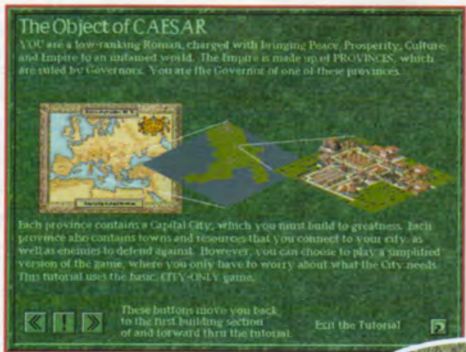
BRUCE: God mode
NICK: Νέοι hit points
DUSTIN: Μεταφορά στο lodge, level 1
BOSTON STRANGLER: Μεταφορά στο lodge, level 2
HELTER SKELTER: Μεταφορά στο lodge, level 3
CHARLES MANSON: Μεταφορά στο τέλος του παιχνιδιού

CAESAR II

Ενα από τα λίγα παιχνίδια για το οποίο δεν υπάρχουν cheat codes ή άλλα hints'n'tips είναι το Caesar II. Θα πρέπει να κερδίσετε το παιχνίδι με τις δικές σας δυνάμεις. Πολλοί μάλιστα βρίσκουν τη διαδικασία μιας μάχης εξαιρετικά δύσκολη και συνήθως την αναθέτουν στον υπολογιστή. Ωστόσο, η τακτική που θα αναλύσουμε θα σας βοηθήσει όχι μόνο στο να διευθύνετε εσείς μια μάχη αλλά και στο να ανακηρύσσεστε σχεδόν πάντα νικητής.

Προκειμένου να έχουν αποτελεσματικότητα οι προσπάθειές σας σε μια μάχη, θα πρέπει να έχετε τοποθετήσει με σωστό τρόπο τις δυνάμεις σας. Για καλύτερα αποτελέσματα τοποθετήστε όλα τα Heavy Infantry στο κέντρο και κατά μήκος δεξιά και αριστερά τους τα Light Infantry, σχηματίζοντας έτσι ένα Η. Επίσης, αφήστε κάποιο Light Infantry δεξιά ή αριστερά από αυτό το σχηματισμό.

Το Heavy Infantry είναι αργό, γι' αυτό μην τους μετακινείτε για περισσότερα από τέσσερα τετράγωνα και αφήστε τον εχθρό να έρθει προς εσάς. Εχοντας να αντιμετωπίσετε βολές από τα δεξιά και αριστερά στρατεύματα, όταν φθάσει σε απόσταση βολής, κάντε μαζική επίθεση. Το ηθικό του εχθρού θα καταρρακωθεί ενώ το δικό σας θα αναπτερωθεί. Τώρα είναι μια καλή ευκαιρία, αφού ο εχθρός ασχολείται με το Heavy Infantry, να περικυκλώσετε το δικό του Light Infantry. Σε αυτό το σημείο, επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το Light Infantry που έχετε αφήσει στην άκρη, για να επιτεθείτε στα απροστάτευτα πλέον εχθρικά mis-





siles. Μπορεί να συμβούν δύο τινά: πρώτον, τα εχθρικά missiles να στραφούν προς την άμεση απειλή οπότε ο βασικός στρατός θα μείνει χωρίς υποστήριξη ή, δεύτερον, να συνεχίσουν όπως πριν οπότε το δικό σας Light Infantry θα μπορέσει εύκολα να τους εξολοθρεύσει. Σε κάθε περίπτωση, πάντως, θα έχετε το πάνω χέρι στη μάχη και πολύ σύντομα θα μπορείτε να διατάξετε μαζική επίθεση και να καταδιώξετε τον εχθρό.

Με τις συγκεκριμένες οδηγίες θα μπορέσετε να κερδίσετε σχεδόν κάθε μάχη, ενώ έχοντας πλέον έναν σχετικά μικρό στρατό θα εξασφαλίσετε πόρους για να ικανοποιήσετε και τις άλλες ανάγκες της πόλης σας. Εάν, βέβαια, ακόμα και έτσι δυσκολεύεστε να ολοκληρώσετε επιτυχώς το παιχνίδι, υπάρχει ένας απλούστερος τρόπος. Δώστε την εντολή AUTO WIN! και θα τερματίσετε άμεσα και με επιτυχία το παιχνίδι.

SYNDICATE WARS

Η καινούρια έκδοση του Syndicate είναι σίγουρα βελτιωμένη σε πολλά σημεία αλλά ταυτόχρονα αρκετά πιο δύσκολη. Για να έχετε καλύτερα αποτελέσματα το συντομότερο δυνατόν, θα χρειαστείτε χρήματα. Ιδού ένας εύκολος τρόπος για να τα αποκτήσετε: Με έναν editor ανοίξτε το play.bat και στο τέλος της γραμμής εντολών προσθέστε την παράμετρο /m. Οταν πλέον θα βρίσκεστε μέσα στο παιχνίδι και πιο συγκεκριμένα στο Command Centre ενδιάμεσα των αποστολών, πατώντας το enter ο χρηματικός λογαριασμός θα εκτοξευτεί στα ύψη.





TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Το Quake θεωρείται από πολλούς ως το κορυφαίο Doom-clone παιχνίδι, ωστόσο αρκετοί πιστεύουν ότι τον συγκεκριμένο τίτλο δικαιούται το Duke Nukem 3D. Εάν ανήκετε στη δεύτερη κατηγορία, σίγουρα θα σας ενδιαφέρουν τα μυστικά του παιχνιδιού που ανακάλυψε ο φίλος της στήλης Κυριάκος Βασιλείου από τη Λεμεσό της Κύπρου.

Ακολουθούν μερικά από τα δύσκολα secrets και secret levels.

Επεισόδιο 1 - level 1: Ανεβείτε στο δέντρο και περάστε μέσα από το παράθυρο.

Επεισόδιο 2 - level 5 occupied territory: Ενα δύσκολο secret βρίσκεται στο πλάι της πρώτης μεγάλης πόρτας. Απέναντι από την έξοδο πυροβολήστε το κουμπί ψηλά και ανοίγει στα αριστερά μία άλλη έξοδος στο secret level.

Level 8 darkside: Μπροστά από το βαγόνι alpha υπάρχει τρύπα στην οροφή, πετάξτε με το jetpad. Τέλος, έξοδος στο secret level. Εκεί που θα βγείτε από το monolith αριστερά σπάει ο τοίχος.

Level 9 overlord: Με την είσοδο στο πρώτο δωμάτιο, κολυμπήστε στην επιφάνεια του νερού, κάπου απέναντι περνάτε μέσα από τον τοίχο. Οταν κατέβει η κολόνα που βρίσκεται στο νερό, ανεβείτε σε αυτή και η μικρή κολόνα στο δωμάτιο ανοίγει στην πίσω πλευρά. Στην πρώτη ανηφοριά στο δωμάτιο με τον καταρράκτη σπάει ο τοίχος. Τέλος, όταν βγει ο boss από το δωμάτιό του, τρέξτε μέσα σε αυτό. Στο μεγάλο έξω δωμάτιο ανοίγει απέναντι ο τοίχος (αν μπείτε στο άνοιγμα, δεν μπορεί να σας χτυπήσει ο boss).

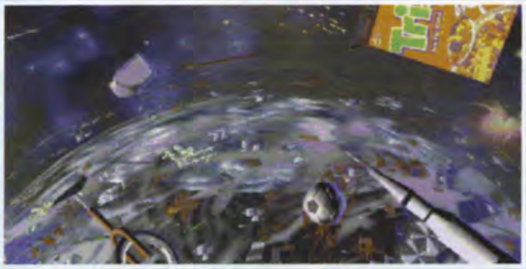
Στο πρώτο level του 3ου επεισοδίου πιέστε τη μεγάλη αφίσα. Ακριβώς πίσω από το πρώτο άγαλμα στο μπλε κομμάτι του τοίχου πηδώντας θα μπείτε από το παράθυρο σε ένα δωμάτιο. Στο πλάι του μπαρ στο παραβάν πιέστε το πορτοκαλί αποτύπωμα χεριού.

Επεισόδιο 3 - level 5 movie set: Εξοδος σε secret level. Στο δωμάτιο με τη δορυφορική επιγραφή απέναντι από τη μία πιέστε και ανοίγει η άλλη πλευρά.

Επεισόδιο 8 hotel hell: Εξοδος στο secret level περνώντας μέσα από τον καταρράκτη που βρίσκεται στην πισίνα (πίσω από το δέντρο η έξοδος).

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON της Legend





Ας ευλογήσουμε και λίγο τα γένια μας. Κοιτούσα διάφορα sites για τη διεύθυνση της Legend. Προς μεγάλη έκπληξή μου διαπίστωσα ότι σχεδόν κανένα από τα ονομαστά game sites δεν αναφέρει το site της Legend. Φυσικά, στην Adventure Magic θα το βρείτε στο Topic Software Houses. Γιατί αυτή ειδικά η αναφορά στη Legend; Οχι απλώς επειδή είναι μία από τις πιο αγαπημένες μου εταιρίες, αλλά γιατί μπορείτε μέσω του site της να αγοράσετε ένα από τα καλύτερα "πακέτα" όλων των εποχών... Η Legend προσφέρει σε ένα πακέτο (με τιμή ενός adventure) και με τον τίτλο THE LOST ADVENTURES τα: COMPANIONS OF XANTH, ERIC THE UNREADY, FREDERIK POHL'S GATEWAY, GATEWAY II: HOMEWORLD, SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS, SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE, SPELLCASTING 301: SPRING BREAK και το TIMEQUEST. Πρόκειται πράγματι για μία εκπληκτική προσφορά, αφού όλα τα adventures της Legend είναι πολύ υψηλού επιπέδου και έχουν διακριθεί σε πάρα πολλούς τομείς, ενώ θεωρούνται από τα κορυφαία στον τομέα του σεναρίου. Μη χάσετε αυτήν την προσφορά με τίποτα γιατί δεν ξέρω αν θα τη φέρει κάποια από τις εταιρίες εισαγωγής στη χώρα μας. Τη Legend Entertainment μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση "http://www.legendent.com".

Μια και ο λόγος για τη Legend, θα αναφερθούμε στο νέο adventure που θα κυκλοφορήσει μέσα στο Φεβρουάριο ή το Μάρτιο. Πρόκειται για το CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON, ένα comedy-science fiction adventure, για το οποίο έχουμε γράψει και παλαιότερα αλλά τώρα έχουμε στα χέρια μας περισσότερες πληροφορίες. Δημιουργός του είναι ο "πολύς" Josh Mandel, γνωστός ήδη από τις δουλειές του στη Sierra και κυρίως από τα βραβευμένα Space Quest VI και Freddy Pharkas. Λέγεται ότι αποχώρησε δυσαρεστημένος από τη Sierra επειδή η τελευταία πρόβαλε κυρίως τον Al Lowe ως δημιουργό του Freddy Pharkas. Στην πραγματικότητα ήταν συνδημιουργοί, ενώ η ιδέα για το συγκεκριμένο παιχνίδι ανήκε σε αυτόν. Το όνομα όμως του Al Lowe, δημιουργού της διάσημης σειράς των Larry, ήταν γνωστό, αυτό "πουλούσε" και αυτό η Sierra κυρίως πρόβαλε ("κακώς" βέβαια). Ο Josh Mandel βρήκε καταφύγιο, λοιπόν, στη Legend όπως έχει γίνει και με άλλα στελέχη της Sierra που έχουν φύγει από αυτήν. Τελευταία κραυγαλέα περίπτωση ήταν το ζεύγος Lori και Corey Cole που, αν και δημιούργησαν την εξαιρετική σειρά των Quest for Glory, μια από τις πιο αγαπημένες σειρές των χρηστών όλων των εποχών, η Sierra δεν ανανέωσε το συμβόλαιό τους θεωρώντας τους υπεύθυνους για τα προβλήματα που παρουσίασε το Quest for Glory 4, ενώ η αλήθεια ότι η ευθύνη ήταν κυρίως δική της, με κυριότερο τη μη κυκλοφορία του παιχνιδιού σε CD-ROM που τότε είχαν κάνει δυναμικά την εμφάνισή τους στην αγορά. Οσον αφορά τώρα στο παιχνίδι εξελίσσεται σε ένα bar, κύρια χαρακτηριστικά του οποίου είναι τα διαφορετικά όντα που "μαζεύει" (time travelers, space aliens κ.ά.), αλλά και το ότι ο καθένας φαίνεται να γνωρίζει το όνομα του διπλανού του. Είναι δομημένο στη λογική τηλεοπτικού σίριαλ έξι επεισοδίων,

QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE της Sierra





τα οποία θα μπορείς να παίξεις σε οποιαδήποτε σειρά. Σε αυτό θα ταξιδέψεις από τους δρόμους της Τρανσιλβανίας ως τα τροπικά δάση του Αμαζονίου και την άκρη του σύμπαντος. Το παιχνίδι στηρίζεται στα επτά ομώνυμα βιβλία του βραβευμένου με τρία Hugo και ένα Nebula συγγραφέα Spider Robinson. Ο ειδικός Τύπος έχει ήδη "αγκαλιάσει" με μεγάλη θέρμη το παιχνίδι και από τώρα θεωρείται ως το πιο πρωτότυπο αλλά και κορυφαίο ίσως χιουμοριστικό adventure της χρονιάς. Το περιμένουμε με μεγάλη αγωνία.

Σε ό,τι αφορά την υπόθεση των Cole, η επιτυχία της συνεργασίας τους με τη Legend (που μας απέδωσε το πολύ καλό Shannara) αλλά και η πολύ μεγάλη πίεση των χρηστών προς την εταιρία, κυρίως μέσω του Internet και του newsgroup για τα RPGs, οι οποίοι ζητούσαν επίμονα τη συνέχιση της σειράς, οδήγησαν τη Sierra στην αναθεώρηση της στάσης της. Απευθύνθηκαν πάλι στους Cole και φυσικά αυτοί αποδέχτηκαν ένα καινούριο συμβόλαιο (κανείς δεν ξέρει ακόμη πόσα νέα επεισόδια της σειράς προβλέπει το συμβόλαιο αυτό). Ετσι, ξεκίνησε η δημιουργία του πέμπτου κατά σειρά Quest for Glory με τον τίτλο DRAGON FIRE. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει το καλοκαίρι αυτού του χρόνου και θα εξελίσσεται στη Silmaria, μία πόλη στο κέντρο του πολιτισμού του κόσμου αυτού. Ο προηγούμενος "κυβερνήτης" πεθαίνει και έρχεται η ώρα να εκλέξουν έναν καινούριο. Φαίνεσαι ο ιδανικότερος γι' αυτήν τη θέση, αλλά πρέπει να αποδείξεις την αξία σου και φυσικά να νικήσεις όλους τους αντιπάλους σου στους Ολυμπιακούς Αγώνες που πρόκειται να διεξαχθούν. Το παιχνίδι δανείζεται πάρα πολλά στοιχεία από την ελληνική μυθολογία και έτσι θα αντιμετωπίσεις τη Λερναία Υδρα, τον Ποσειδώνα, τον Κέρβερο - φρουρό του Αδη, έναν τεράστιο δράκο που αποτελεί μέρος μίας πανάρχαιας προφητείας και άλλους πολλούς. Αλλά οι κίνδυνοι είναι για του ήρωες και εσύ θέλεις να γίνεις ένας απ' αυτούς και να δοξαστείς. Η Silmaria είναι μία μαγική γη με όλη την αίγλη και τη δόξα της Αρχαίας Ελλάδας και την ομορφιά ενός θερέτρου αναψυχής. Οι χαρακτήρες θα είναι 3D rendered και θα κινούνται σε τρισδιάστατα scrolling γραφικά. Θα μπορείς να ορίζεις το επίπεδο της δυσκολίας που εσύ θέλεις, ενώ το παιχνίδι θα περιέχει και on-screen hints. Τέλος, πιο σημαντικό από όλα είναι το γεγονός ότι θα υποστηρίζει multi-player game!!! Προβλέπεται, δηλαδή, πραγματικός χαμός... Ε! Εσείς στο GameNet, τρέμετε...

BIRTHRIGHT της Sierra





Μέχρι τον Φεβρουάριο το αργότερο θα κυκλοφορήσει και το νέο παιχνίδι της Sierra, BIRTHRIGHT. Είναι το πρώτο παιχνίδι της εταιρίας που θα βασίζεται στους κόσμους και τους κανόνες των Advanced Dungeons & Dragons της TSR. Στον ομώνυμο κόσμο του Birthright η συνεχής δίψα και πάλη για δύναμη και εξουσία είναι τρόπος ζωής. Η παλιά αυτοκρατορία της Anuire κατέρρευσε εδώ και περίπου 500 χρόνια. Οι κυβερνήτες των διάφορων περιοχών αγωνίζονται για το ποιος θα κυριαρχήσει και θα ενοποιήσει την παλιά αυτοκρατορία υπό τις δυνάμεις του. Εσύ είσαι ένας από αυτούς τους κυβερνήτες που μάχονται για την εξουσία της πρώην αυτοκρατορίας. Το παιχνίδι είναι ένας ιδιόμορφος συνδυασμός RPG και battle-strategy με real-time μάχες. Εχουν χρησιμοποιηθεί πάρα πολύ όμορφα 3D γραφικά για να αποδώσουν το μαγικό κόσμο της Anuire. Το παιχνίδι περιέχει 34 ανεξάρτητους χαρακτήρες και πάρα πολλές εναλλακτικές επιλογές δράσης, γεγονός που το καθιστά πολύ πλούσιο σε πλοκή. Ακολουθώντας την τεχνολογία αιχμής του είδους θα υποστηρίζει παίξιμο μέσω Internet, network και απλής σύνδεσης μέσω modem.

Κυκλοφόρησε ένα πάρα πολύ εντυπωσιακό demo του LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY, το οποίο έχει στην κυριολεξία "ξεσηκώσει" πολλούς χρήστες, ανεξαρτήτως του αν έχουν παίξει το πρώτο της σειράς ή όχι. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε DOS (επιτέλους!) και θα "τρέχει" σε 320x200 αλλά και σε 640x400 ανάλυση. Τη μουσική του παιχνιδιού έχει επιμεληθεί ο πολύς David Arkenstone (New Age συνθέτης και μουσικός). Το παιχνίδι θα είναι το πρώτο του είδους που θα περιέχει "έξυπνα" τέρατα, τα οποία θα τρέπονται σε φυγή όταν θα έχουν πληγωθεί βαριά, ενώ σε αντίθεση με το πρώτο που περιείχε πολύ λίγα spells, αυτό θα περιλαμβάνει 80 μαγικά καθώς και εναλλακτικούς τρόπους δράσης και επίλυσης των διάφορων προβλημάτων. Σημειωτέον, τέλος, ότι ο βασικός χαρακτήρας θα αλλάζει διάφορες μορφές όπως γινόταν και στο περίφημο Shadow Caster. ■

Τα γράμματά σας ανέδειξαν έναν νικητή γι' αυτόν το μήνα που δεν είναι άλλος από τον θρυλικό Larry και την τελευταία περιπέτειά του Larry 7: Love for Sail. Αντί, λοιπόν, να απαντήσω σε κάθε γράμμα ξεχωριστά, τα οποία σημειωτέον είναι πάρα πολλά, παραθέτω όλους τους πόντους του παιχνιδιού, ώστε κανείς να μη μείνει παραπονεμένος. Ταυτόχρονα, δημοσιεύω και το αρχείο beastar.txt που λείπει από το CD του παιχνιδιού, το οποίο αναφέρεται στον τρόπο εισαγωγής των φωτογραφιών ή της φωνής σας στο παιχνίδι.

● του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

LEISURE SUIT LARRY "LOVE FOR SAIL!"

ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ BEASTAR.TXT

"Be A Star!"

Congratulations! You're about to participate in computer game history! Love for Sail! is the first computer game to put you on-screen and in the action. See your picture on-screen, or hear your voice in the game, or both.

Warning: If any of these instructions doesn't make sense to you or is just too geeky, don't do it! The game will play fine without you. And if things don't work, don't come whining to us. Don't call Sierra's tech support either. They can't help you. You're just not ready to "Be A Star!".

CyberSCAN 2000

Want to see yourself on-screen in Love for Sail!? All you need is a photo of your face and a scanner. Here's what to do:

1. Scan a picture of your face.
2. Crop the scan so it's mostly face.
3. Size it so it's about 325 pixels by 325 pixels.
4. Save it as a 256-color BMP file in the game sub-directory. (Unless you changed it when you installed the game, that's probably C:\SIERRA\LSL7.)
5. Give it the filename 1.BMP.

Play the game and start looking for yourself!

CyberSYSTEM 2000

Want your Windows wallpaper to automatically change to reflect your progress in the game?

We'll do it for you! Here's all you have to do:



1. Set your Windows wallpaper to the following filename: C:\SIERRA\LSL7\WALLPAPR.BMP

(Of course, if you changed the game's sub-directory, you must change it here, too. Also note that this will ONLY work in Win95. Previous versions of Windows made you pull your wallpaper from the Windows directory. If you are running Win3.x, each time the game makes a new wallpaper file you will need to copy it to your Windows directory and map your wallpaper accordingly.)

As you play the game, we'll update your wallpaper to reflect your "latest conquest." We'll save the old pictures as the name of the person pictured.

Note: Wallpaper only loads during start-up, so you may not see a change until the next time you restart Windows.

CyberVOX 2000

For years you've probably said about other games, "I could act better than those guys!".

Okay, big shot, here's your chance. Use your Windows-supported sound card and microphone to record your voice and we'll play it. Do a good job and maybe next time you'll get a bigger part!

By the way, you must be in Windows for these instructions to work, although if you later choose to play Love for Sail! in DOS, you'll still hear yourself.

Here's what to do:

1. Open this file in Write or WordPad. (It probably is already.)
2. Open your Windows sound program.



3. Arrange both programs' windows, so you can see them both.
4. If possible, record at 22k/16-bit mono (although 22k/8, 11k/16 and 11k/8 will also work). Make sure that you use standard PCM compression, otherwise this won't work.
5. Record each line below, one line at a time. Speak clearly and distinctly. Do not read the all-capital words that are inside the parenthesis, like this: (DEFENSIVELY). That's how you should say the line.



6. Trim any wasted space from the beginning and end of the recording.
7. Save each line as a separate file in the game's sub-directory. (Unless you changed it, when you installed the game, that's probably C:\SIERRA\LSL7.) If you save them somewhere else, we won't find them.
8. Save them under the filename shown to the left of the lines, i.e., 1.WAV, 2.WAV, etc.

Your scene with Drew Baring-

ΟΙ ΠΟΝΤΟΙ ΤΟΥ LARRY 7

1. Take Lil' Hair Weave Kit	1
2. Take Vice Grips	1
3. Open Lil' Hair Weave Kit	1
4. Bent Needle with Vice Grips	1
5. Use Bent Needle with Handcuff	2
6. Break Glass Patio Door	2
7. Do Prank Calls with White Phone six times	6
8. Attend Meeting for Contest	3
9. Talk to Bartender	2
10. Opening Fire Hose Cabinet	1
11. Take Fire Hose	3
12. Ask Peggy about Peg Leg	11
13. Take Kumquats	2
14. Read book of Magnetism	2
15. Read Drew Baringmore Book's	2
16. Talk to Victoria first time	3
17. Take Mucilage from Victoria's Desk	5
18. Take Prudish and Proud's Book	6
19. Remove Prudish and Proud's Jacket	4
20. Look at Beaver in Library	1
21. Eat Bean Dip	4
22. Fart (but not in the casino)	1
23. Cook's left	10
24. Take Carving Knife	3
25. Take Hot Lam	2
26. Look at Fifi in the Kitchen	1
27. Operate Caviarmaster 2000	1
28. Take Pot in Kitchen	2
29. Take Salt from Kitchen	2
30. Look at Fishheads	1
31. Look at Fish Net	1
32. Take Wrapped Fish	2
33. Read Magazine Page	5
34. Enter Room Zero first time	2
35. Look at Toilet Paper	1
36. Take Toilet Paper	2
37. Take Can	3
38. Use Fire Hose with Water Pipe	9
39. Flush first time	2
40. Piss in Toilet	1
41. Shit in Toilet	1
42. Push important Button at Lovemaster 2000's Room	4
43. Use Score Card in Cyber Card 2000	2
44. Take Bowling Ball first time	2
45. Unzip Manequin first time	3
46. Look at Juggs in the Bathtub for first time	3
47. Put Score Card in Centaur's Ass	2
48. Climb the Mast	1
49. Look at Sail	1
50. Take Dice	8
51. Climb Scaffold	1
52. Take Screwdriver	4
53. Talk to Jamie Lee Coitus	2
54. Suggest Leisure Suits to Jamie	17
55. Go to Clothing Optional first time	2
56. Look at Drew first time	3
57. Talk about Fokker with Drew	24
58. Read Persons Magazine	3
59. Fart at Casino	11
60. Use Toilet Paper on Dice	11
61. Use Shaved Dice to play Craps	6
62. Get into Dewmi's Apartment and play	27
63. Beat Dewmi	23
64. Take Orgasmic Powder	4
65. Putting Book Covers on Erotic Book	14
66. Put Erotic Book on Stack	2
67. Order Lime Juice from Bartender	12
68. Order Gigantic Erection from Bartender	11
69. Entering Wardrobe Room	13
70. Switching cans	12
71. Push Red Button	4
72. Take White Lamp	5
73. Putting Hot Lamp	5
74. Push Red Button the second time	4
75. Ask about Cabin Boy to Peggy	11
76. On Stage with the Juggs	20

more by the nude swimming pool:

1. WAV Hello, beautiful! What can I do for you?
2. WAV Looks like your little buddy has got you covered!
3. WAV (COMING ON STRONGER) Well, okay, baby. I'm your man!
4. WAV (DEFENSIVELY) I'm working on it. You mind moving that computer?
5. WAV Oh! Okay, but it'll take a while, you know.
6. WAV (FORCEFULLY) Hey, Larry! Get outta the way!



7. WAV (SARCASTICALLY) Nice suit.
8. WAV Oh, that'll take a while for the bartender to fix. Wait right here.

Your scene with Captain Thygh:

9. WAV (OUT OF BREATH FROM "EXERCISING") Waddaya want? I'm busy! Ooohhh.
10. WAV (HURRIEDLY) Okay! I, I... I gotta go!
11. WAV (WEAKLY) I'm last week's winner.
12. WAV (WARNING) Don't go in there! ■

ΟΙ ΠΟΝΤΟΙ ΤΟΥ LARRY 7 (συνέχεια)

77. Take Chase Lights	5
78. Take Remote Control	5
79. Turn on Remote Control first time in Inventory	1
80. Open Circuit Box with Screwdriver	6
81. Look at Monitor after Vicki transformation	1
82. "Do it" with Vicki	20
83. Ask about Lovemaster 2000 to Vicki	6
84. Winning Lovemaster 2000 Contest	25
85. Use Chase Light on Steel Spike	14
86. Turn on Remote when on top of Scaffold	1
87. Turn on Remote on Horsehoe Deck	5
88. Winning Horseshoe Contest	25
89. Open the Break Room	9
90. Read Bulletin Board	2
91. Read Bulletin Board	1
92. Take Wire	4
93. Take KZ Brand Jelly	4
94. Ask about Locker to Peggy	11
95. Ask about Combination to Peggy	11
96. Opening Locker	12
97. Enter Cabin Boy's Chamber	3
98. Buy dirty Pictures from Cabin Boy	4
99. Ask about xqwzts to Peggy	11
100. Ask about Passport to Peter	11
101. Use Fuse with Jumper Wire	10
102. Use Carvin Knife with Sail	8
103. Use Polyester Cloth with Jamie	7
104. Read Message posted on Ballroom Entrance before show	1
105. Open Stage Door and doing the show	9
106. Read Message posted on Ballroom Entrance after show	1
107. Use Mucilage with Dirty Pictures	9
108. Use glued dirty Pictures with Keycard	8
109. Show Photo ID to Peter	6
110. Give Passport to Cabin Boy	7
111. Take Custodial Key	6
112. Use Screwdriver on Air Vent	6
113. Undress in Dark Room and get a blow job from Annett	25
114. Won the Best Dressed Competition	25
115. Take Handkerchief	2
116. Smell Handkerchief	1
117. Take Insurance Policy	15
118. Read Insurance Policy	5
119. Ask about Annette Boning from White Phone	13
120. Push Dial Phone from Purser's Desk	11
121. Entering Pin Room	2
122. Enter Beaver Hold	2
123. Milk Beaver	13
124. Enter Luggage Hold	2
125. Take Drew's Luggage	6
126. Tell Drew about Suitcase	15
127. Flush Toilet while Drew in the shower	10
128. Take Mold	7
129. First Visit to Annette's Room	2
130. Enter the Old Man's Room	2
131. Smell big Cloth covered thing	1
132. "Killing the old Boning"	10
133. Use Knife on Annette	1
134. Give Life Policy to Annette	15
135. Use Lubricant with Handkerchief	7
136. Use Deodorant on Hopper Door	11
137. Use treated Handkerchief with Bowling Ball	6
138. Bowl	1
139. Win Bowling Competition	25
140. Listen to Clinton's Joke	5
141. Use Beaver's Milk with Cybercheese	9
142. Use Kumquats on Cheese	7
143. Look at Phyton (It's in the kitchen after you make quiche)	1
144. Show Kumquats Pie to Judges	1
145. Use Orgasmic Powder with Quiche	14
146. Look at Programmer's Picture (About)	1
147. Winning Cook-off Competition	25
148. Meet the Captain	10
149. Give Stock to Captain	25
	1000 out of 1000

ΕΚΡΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΤΙΤΛΩΝ ΓΙΑ PC
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ



SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ

1) MONITOR για Megadrive, Amiga, Playstation, Saturn από 29.700!!
2) STEALTH 64 4MB VRAM VLB ΜΟΝΟ 29.900!!

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ PC - CONSOLES - PARTS

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ	
5x86 AMD P-75/133	8.900!!!
PENTIUM AMD K5 P75MHz	9.900!!!
PENTIUM AMD K5 P133MHz	29.900!!!
CYRIX 686 P150+	27.900!!!
INTEL PENTIUM PRO/180MHz	119.900!!!

ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ - ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΕΣ - ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ	
SVGA AVANCE LOGIC - CIRRUS LOGIC 1MB PCI	7.900!!!
DIAMOND STEALTH 64 DRAM	14.900!!!
S3 VIRGE 3D 2000 2-4MB	16.900!!!
CREATIVE 3DO BLASTER + JOYPAD + GAME	24.900!!!
DIAMOND EDGE 3D + 2 GAMES	29.900!!!
MATROX MYSTIQUE 64 BIT SGRAM 2-4MB	44.900!!!
REAL VISION VIDEO CARD + SVGA 64 BIT TV TUNER	53.900!!!
SOUND CARD 16 BIT	7.900!!!
SOUNDBLASTER 16 VALUE P&P	19.900!!!

MONITOR	
MONITOR EIZO 17"	189.900!!!
MONITOR EIZO 15"	119.900!!!

ΜΝΗΜΕΣ	
SIMMs 8MB	7.900!!!
SIMMs 16MB	15.900!!!

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟ

INFOWORLD

ΖΑΪΜΗ 28, ΕΞΑΡΧΕΙΑ,
ΤΗΛ./FAX: 8236141, ΤΗΛ.: 8210712

ΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ INFOWORLD ΘΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ MULTI SHOP
Διοσκούρων 41, Σπάρτη, τηλ.: 0731-26374

ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ - ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ

ΔΙΑΦΟΡΑ	
FAX MOD. 14.4 INT. VOICE + 16 BIT SOUND CARD	13.900!!!
33600 MODEM TARGET INTERN.	19.900!!!
ZIP 100MB SCSI DRIVE	51.900!!!
SCANNER HANDHELD PRIMAX	15.900!!!
SCANNER A4 TRUE COLOR	92.900!!!
RADIO TUNER	6.900!!!
ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΑ ΓΥΑΛΙΑ 3D MAX	22.900!!!
14" COLOR NI-LR MONITOR	49.900!!!
HD MAXTOR 1,33	48.900!!!
PRINTER INKJET CANON BJC 4100 COLOR	69.900!!!

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΓΙΑ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

1. PENTIUM AMD K5P 75MHz + COOLER + MOTHERBOARD PENTIUM ......33.800!!!

2. MOTHERBOARD INTEL VENUS + CPU INTEL PENTIUM PRO/180 ......209.900!!!

3. ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ SOUNDBLASTER 32-AWE 32 2MB ......6.900!!!

INFO COMPUTERS

MINI TOWER CASE 256 PIPELINE CACHE
ON BOARD CONTROLLER ENHANCED I.D.E.
16MB EDO RAM SVGA 1MB PCI
H.D. 850MB WESTERN DIGITAL
16 BIT SOUND CARD S.B. COMPATIBLE
FDD 1,44-3,5" - MOUSE - KEYBOARD 104 (WIN95)

PENTIUM/75	129.900
PENTIUM/133	149.900
686-P150	153.500

- ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 20.000 ΔΩΡΟ ΕΝΑ MOUSE
& ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 40.000 + ΕΝΑ ΦΙΛΤΡΟ ΟΘΟΝΗΣ

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%. Οι προσφορές ισχύουν μόνο για εξόφληση τοις μετρητοίς και μέχρι εξαντλήσεως του στοκ.

- ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ΜΕ ΕΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΜΑ

SHERLOCK HOLMES: The case of the Rose Tatoo

MISSION ACCOMPLISHED!

Φίλοι μας, Πιστοί στην υπόσχεσή μας, δημοσιεύουμε σε αυτό το τεύχος το δεύτερο και τελευταίο μέρος της λύσης του Case of the Rose Tatoo, ενός από τα λιγοστά μεγάλης διάρκειας adventures που έχουμε παίξει εδώ και καιρό. Η προσοχή σας πρέπει συνεχώς να είναι αμείωτη, καθώς σιγά-σιγά η υπόθεση φθάνει στο αποκορύφωμά της.

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compulink.gr



Ώρα για ένα ταξιδάκι στο Cambridge με το τρένο. Εξετάστε τα βιβλία και προσπαθήστε να μιλήσετε με τον Flemming - δυστυχώς, ο ύπνος του είναι βαρύς. Μυρίστε το ποτήρι και θα καταλάβετε πως το ποτό είναι η αιτία για τον βαθύ λήθαργό του. Δώστε εντολή στον Watson να φέρει λίγο λικέρ και, μέχρι ο πιστός φίλος σας να επιστρέψει, εξετάστε τα πάντα. Προσπαθήστε ξανά να ξυπνήσετε τον Flemming. Αυτή τη φορά θα σηκωθεί και θα πιει ένα ποτηράκι. Μιλήστε του. Δεν σας αφήνει ακόμα να ψάξετε το photo album. Στη Scotland Yard, ο Augie θα σας δώσει μερικές σημαντικές πληροφορίες.



Επόμενη τοποθεσία το Rumsey's Haberdashery. Μιλήστε στους πελάτες, τον Rumsey και τον Watson. Πρέπει να ξεφορτωθείτε τη φαντασμένη γυναίκα. Συζητήστε ξανά μαζί της και κριτικάρετέ την. Θα γίνει έξω φρενών και θα φύγει από το κατάστημα. Δείξτε στον Rumsey το κουμπί και το καπέλο. Κοιτάξτε στο αριστερό τραπέζι και εξετάστε τα button και needle. Πάρτε τα buttons, ρωτήστε τον Rumsey για τη βελόνα και πάρτε τη μαζί σας. Ρωτήστε το φύλακα στο διαμέρισμα του Mycroft για το μαγαζί που του πούλησε το καπέλο.

Πίσω στην Baker Street, μιλήστε στους Wiggins και Jonas. Μπείτε στο σπίτι σας και αναλύστε το fob στο lab table. Χρησιμοποιήστε στο beaker με τη σειρά τα hydrochloric acid, nitric acid και fob. Βγάλτε το fob με το tweezer και κοιτάξτε το πάνω στο πιάτο με τον μεγεθυντικό φακό. Η ημερομηνία αποφοίτησης του θύματος από το Cambridge είναι 23/6/76.

Κατευθυνθείτε ξανά στο Cambridge και ρωτήστε τον Flemming για τον φοιτητή. Ανακαλύπτετε πως πρόκειται για τον Pratt! Συζητήστε τις εξελίξεις με τον Watson.

ΣΑΟΥΝΑ ΚΑΙ... ΚΟΥΝΓΚ-ΦΟΥ

Στο Pratt's Loft πείτε τα άσχημα νέα στην υπηρέτρια και μιλήστε με τον Watson. Απευθύνετε ξανά το λόγο στην υπηρέτρια, αυτή τη φορά φεύγει. Κοιτάξτε, μυρίστε και πάρτε το hat pin που βρίσκεται πάνω στο τραπέζι. Ψάξτε τα bin, wardrobe, pillow και painting, δεν θα ανακαλύψετε όμως κανένα στοιχείο. Χρησιμοποιήστε το hat pin για να ερευνήσετε το μαξιλάρι, αλλά και πάλι δεν θα καταφέρετε τίποτα. Μπείτε στο archway, εξετάστε τα picture και bookcase και στη συνέχεια κοιτάξτε, μυρίστε και αγγίξτε το τζάκι. Sift fireplace. Θα αποκαλυφθεί ένα κόκκινο ύφασμα, το οποίο δεν παραλείπετε να πάρετε μαζί σας. Ανοίξτε το coal box. Εξετάστε τα μικρά κουτιά και πάρτε τα σπίρτα. Κοιτάξτε και μυρίστε το Hookah στο τραπέζι δίπλα από το κρεβάτι. Σίγουρα πρόκειται για όπιο. Καθαρίστε το Hookah με το hat pin. Εξετάστε προσεκτικά τα χαρτιά στο τραπέζι, δείτε τη φωτογραφία, με-

τακινήστε τη και μαζέψτε τη. Κοιτάξτε στο καλάθι δίπλα στο archway, rummage the basket, θα αποκαλυφθεί ένα κομμάτι χαρτί. Εξετάστε το και πάρτε το sealing wax. Συζητήστε με τον Watson και κατευθυνθείτε στο Neville.

Μιλήστε με τον φύλακα και τον πελάτη. Κοιτάξτε το counter και στη συνέχεια μυρίστε και προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε την πετσέτα. Δείτε το radiator και δοκιμάστε να το ρυθμίσετε. Εξετάστε και μυρίστε το Hookah. Κοιτάξτε το μαξιλάρι και μετακινήστε το. Τώρα μπορείτε να πιέσετε το φύλακα μιλώντας του για το άσχημο service που προσφέρεται. Αφού εισχωρήσετε στα ενδότερα, μετακινήστε την πετσέτα στο steam cabinet και θα ανακαλύψετε τον Whitney. Ύστερα από λίγο... κουνγκ-φου, μιλήστε στον Whitney για τον Pratt. Χρησιμοποιήστε το squeegee για να κλειδώσετε την steam cabinet door. Γυρίστε τη βαλβίδα του καυστήρα και κουβεντιάστε πάλι με τον Whitney. Τώρα θα είναι πιο πρόθυμος να σας μιλήσει για τον Pratt και τον Mr Ratchet. Σειρά έχει η κατοικία του Lawton. Συζητήστε με τον Jenkins και τον Lawton, βγείτε έξω και ξαναμιλήστε στον Jenkins. Θα σας βοηθήσει αν καταφέρετε να τον νικήσετε στο μπιλιάρδο.

ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΠΕΡΙΠΛΕΚΕΤΑΙ

Στην Baker Street ο Wiggins δεν έχει, δυστυχώς, νεότερα. Ώρα για μια επίσκεψη στο Υπουργείο Αμυνας. Ψάξτε τα ράφια και σκαρφαλώστε επάνω τους προκειμένου να ελέγξετε το παράθυρο. Κοιτάξτε τα παράθυρα και προσπαθήστε να τα ανοίξετε. Μιλήστε στον υπάλληλο.

Η St Bernard Billiard Academy είναι ο επόμενος στόχος σας. Κοιτάξτε τα αντικείμενα που υπάρχουν τριγύρω και κουβεντιάστε με τον μπάρμαν και τον Mahoney. Αναλύστε την κατάσταση με τον Watson και κοιτάξτε το dart board. Talk to bartender, set the darts. Μιλήστε με τον Mahoney και προκαλέστε τον σε ένα dart game. Νικήστε τον ακολουθώντας τη μέθοδο που αναφέρεται στο review του Αντρέα Τσουρινάκη, στο τεύχος Δεκεμβρίου του "PC MASTER". Συζητώντας τώρα με τον Mahoney, αυτός θα σας φανερώσει το diamond trick που θέλει να μάθει ο μπάτλερ του Lawton στο μπιλιάρδο. Μετακινήστε το jacket στην καρέκλα, look at case, talk to Mahoney. Τώρα ανοίξτε τη βαλίτσα, εξετάστε το περιεχόμενό της και πάρτε την μπάλα του μπιλιάρδου.



Σειρά έχει για ακόμα μία φορά το σπίτι του Lawton. Προκαλέστε τον Jenkins για μπιλιάρδο και, όταν μπείτε μέσα, δείξτε του το κόλπο που μάθατε πριν από λίγο. Βγαίνοντας πάλι έξω, κοιτάξτε το πιάνο και χρησιμοποιήστε το. Εξετάστε και μελετήστε το music sheet. Κοιτάξτε και ανοίξτε το κουτί που υπάρχει πάνω στο πιάνο. Περίεργο! Φαίνεται πως ένα δαχτυλίδι που βρισκόταν εδώ έχει πλέον χαθεί. Μιλήστε γι' αυτό στον Jenkins. Ξεκλειδώστε το φωτογραφικό άλμπουμ με τη βελόνα και ξεφυλλίστε το. Μία φωτογραφία λείπει. Κουβεντιάστε με τον Jenkins και αμέσως μετά πηγαίνετε στα γραφεία της Daily Telegraph.

Κοιτάξτε τις εικόνες στον τοίχο και όλα τα χαρτιά που υπάρχουν στο δωμάτιο. Μιλήστε με το συντάκτη για τις φωτογραφίες και τα χαρτιά, διαβάστε το spike και εξετάστε τις σημειώσεις που υπάρχουν περασμένες σε αυτό. Ο συντάκτης θα σας δώσει τη διεύθυνση ενός φωτογράφου, θα χρειαστεί όμως και ένα mugshot για να σας βοηθήσει περισσότερο.

Στο Fanshaw Pile ρωτήστε την κυρία για τον Avery, μιλήστε με τον Watson και, τέλος, ξανά με την κυρία. Επόμενη στον κατάλογο είναι η Lady Lockridge. Κοιτάξτε τα πάντα. Συζητήστε με τη Lady Lockridge για την υπόθεση, κοιτάξτε και παίξτε πιάνο. Δείτε τη φωτογραφία πάνω στο πιάνο, εξετάστε τη και προσπαθήστε να την πάρετε. Ρίξτε μια ματιά στο βιολί και μιλήστε με τον Watson. Εξετάστε και ανοίξτε το workbox πάνω στο πιάνο. Συζητήστε με τη γυναίκα για την εμπειρία της στη μουσική και ζητήστε τη συμβουλή του Watson. Συνοδεύστε την κυρία στο πιάνο, ξαναμιλήστε της και πάρτε το music sheet.

Κατευθυνθείτε στο Hemming Digs. Κοιτάξτε τους νιπτήρες και μυρίστε τους. Εξετάστε την camera. Ζητήστε από τον Hemming να σας φτιάξει ένα mugshot. Σας απαντά πως θα χρειαστεί οπωσδήποτε έναν αυτόπτη μάρτυρα. Ελέγξτε τα εργαλεία κοντά στο easel και πάρτε ένα μολύβι. Ανοίξτε το μικρό κουτί πάνω στο τραπέζι, load the camera, pick up the camera.

Ο Jesse Needhem μπορεί να φανεί για ακόμα μία φορά χρήσιμος. Ζητήστε του να σας βοηθήσει για το mugshot. Μιλήστε στον Hemming και, στη συνέχεια, ζητήστε από τον Jesse να





περιγράψει αναλυτικά τον άντρα που είδε. Πάρτε το mugshot από τον Nigel και ευχαριστήστε τον Jesse για την πολύτιμη βοήθειά του.

Πίσω, λοιπόν, στην Daily Telegraph όπου δείχνετε το mugshot στο συντάκτη. Ο ύποπτος δεν είναι άλλος από τον Erick Moellendorf, το δεξί χέρι του ηγέτη των Ναζί, Otto Von Bismark. Σε λίγο θα γνωρίσετε και τον Carter, τον Αμερικανό κατάσκοπο. Ρωτήστε τον για τον Erick και συζητήστε την υπόθεση με τον Watson.

Η ΑΠΑΓΩΓΗ

Στην κατοικία του Silverbridge μιλήστε με τον μπάτλερ και εξαναγκάστε τον να σας κανονίσει μία συνάντηση με τον Lord Silverbridge. Ακολουθήστε τον μπάτλερ μέσα και προσέξτε καλά τον Silverbridge (είναι περισσότερο από προφανές πως ο άνθρωπος είναι άρρωστος). Κουβεντιάστε σχετικά με τον μπάτλερ και στη συνέχεια με τον ίδιο τον Silverbridge, ο οποίος λιποθυμά! Ρωτήστε τον Watson για την ασθένειά του και προσέξτε το jar στο γραφείο. Ανοίξτε το και χρησιμοποιήστε το προκειμένου να επαναφέρετε τον Silverbridge. Κοιτάξτε τις φωτογραφίες επάνω στο τζάκι και το πορτρέτο που είναι κρεμασμένο από πάνω. Μιλήστε στον Silverbridge για το γιο του - πέφτει αναίσθητος για ακόμα μία φορά. Ψάξτε το wastebasket. Θα βρείτε ένα χαρτί από το διευθυντή του σχολείου. Συζητήστε γι' αυτό με τον μπάτλερ και επαναφέρετε για άλλη μία φορά τον Silverbridge με το jar. Κουβεντιάστε ξανά μαζί του και..., ναι, σωστά το προβλέψατε, θα λιποθυμήσει και πάλι! Η διαδικασία με το jar πλέον σας είναι γνωστή. Μόλις ο φίλος μας συνέλθει, θα σας μιλήσει για την απαγωγή του γιου του, χωρίς όμως να επεκτείνεται σε ουσιώδη στοιχεία. Κοιτάξτε το αριστερό γραφείο, διαβάστε το inscription, εξετάστε και μαζέψτε το μολύβι από το πάτωμα. Τρίψτε το στο inscription και θα δείτε να εμφανίζεται ένα σκακιστικό άνοιγμα! Εκτελέστε το άνοιγμα αυτό στη σκακιέρα πάνω στο τραπέζι και θα ακούσετε ένα χαρακτηριστικό "κλικ". Προσέξτε τη γωνία του δεξιού γραφείου. Θα δείτε ένα panel. Ανοίξτε το και διαβάστε το γράμμα που υπάρχει μέσα. Ναι, πρόκειται για το εκβιαστικό σημείωμα (blackmail note). Μιλήστε για μία τελευταία φορά στον Silverbridge, πάρτε τη φωτογραφία από το mantel και, αφού βγείτε έξω, πάρτε μαζί σας και το blankie.

Προορισμός σας είναι τώρα το Old Sherman Animal Emporium. Look at Sherman, talk to Sherman. Ζητήστε του τον Toby. Δυστυχώς, δεν είναι εκεί. Κατευθυνθείτε στο St James Park.

Κοιτάξτε τον Wilbur, μιλήστε του και δώστε την επιλογή hire, αν θέλετε να ακούσετε λίγη μουσική. Αγοράστε bird food και κοιτάξτε το σκυλί. Ναι, είναι ο Toby. Εξετάστε το παιδί και το βιβλίο που διαβάζει, μιλήστε με το παιδί. Ζητήστε του να σας δώσει τον Toby - θα αποδειχθεί κάτι όχι και τόσο εύκολο. Ρωτήστε τον Wilbur για το παιδί. Κάντε συμφωνία μαζί του πως θα του βρείτε ένα άλλο κατοικίδιο ζώο και αυτός σε αντάλλαγμα θα σας επιστρέψει τον Toby.

Πηγαίνετε στον Sherman και ρωτήστε τον αν έχει κανένα διαθέσιμο ζώο. Σας λέει πως υπάρχει ένα που έχει χαθεί και πως, αν το βρείτε, θα σας το δώσει. Πάρτε το μπισκότο από το τραπέζι και κοιτάξτε το ρολόι-κούκο. Εξετάστε το και χρησιμοποιήστε το μπισκότο για να πιάσετε το mongoose. Μιλήστε με τον Sherman και γυρίστε στην Baker Street.

Αφού δώσετε μερικές εντολές στον Wiggins, επιστρέψτε στο St James Park και δείξτε στο αγόρι το mongoose. Στη συνέχεια, δώστε στον Toby να μυρίσει το blankie και ακολουθήστε τον. Κουβεντιάστε με τον Watson και ανακρίνετε την stationer (εμφανίζεται μόλις δώσετε Query at the stationery door). Δείξτε της το σημείωμα των απαγωγέων και ζητήστε της να το μυρίσει. Συζητήστε ξανά με τον Watson και δείξτε για άλλη μία φορά το blankie στον Toby. Ακολουθήστε τον. Μιλήστε με τον καθαριστή παραθύρων και τον Maxwell που εμφανίζεται όταν κάνετε Query at the real estate door. Συνεχίστε να μιλάτε με τον Maxwell, μέχρι να μην έχει τίποτε άλλο να σας πει. Ζητήστε τη γνώμη του Watson και δώστε στον Toby αυτή τη φορά το σημείωμα των απαγωγέων. Ακολουθήστε τον και τώρα θα βρεθείτε πράγματι στο σωστό σημείο.

Κοιτάξτε από το παράθυρο. Μιλήστε με τον Watson. Κοιτάξτε την πόρτα και δώστε προσοχή στο mail slot που βρίσκεται δίπλα της. Πάρτε το κλειδί χρησιμοποιώντας το hat pin και ανοίξτε με τη βοήθειά του την πόρτα (use key at door lock). Μετά το θάνατο της απαγωγέα, μιλήστε με τον αμαξά και εξετάστε το πτώμα. Κοιτάξτε προσεκτικά το ύποπτο δαχτυλίδι στο δρόμο. Μαζέψτε το και ξαναμπείτε μέσα. Μυρίστε το cup & saucer στο τζάκι. Κοιτάξτε την paper bag επάνω στο τραπέζι, ανοίξτε τη και πάρτε τη μαζί σας. Κοιτάξτε, μυρίστε και μαζέψτε το handkerchief. Μια προσεκτική εξέταση στην dark bottle λίγο πιο δίπλα θα σας πείσει πως πρόκειται για αναισθητικό. Πάρτε το και στρέψτε την προσοχή σας στο reticule κοντά στην πόρτα. Ανοίξτε το. Θα ανακαλύψετε έναν φάκελο τον οποίο παίρνετε και διαβάζετε. Πίσω πάλι στην Baker Street.

Ο ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ

Μιλήστε με τους Wiggins και Watson. Μπείτε στο σπίτι σας. Μόλις βγάλετε το σακάκι σας ένα μήνυμα καταφθάνει από τον Kaiser. Κουβεντιάστε το με τον Watson. Στο Kensington,

εξετάστε και δοκιμάστε τα helmet και sword. Δείτε τη φωτογραφία στο cabinet και τη γερμανική σημαία. Καθώς συζητάτε την κατάσταση με τον Watson, ο Kaiser καταφθάνει. Μιλήστε μαζί του και δείξτε του το mugshot. Πάρτε του μια φωτογραφία με την camera και συζητήστε μαζί του για τον Erick. Στην Baker Street κουβεντιάστε με τον Virgil και δώστε εντολή στον Wiggins να παρακολουθήσει τον Erick.

Στα Farthington's Chambers μπορείτε να ανοίξετε, αν θέλετε, την υδρόγειο και να πιείτε λίγο λικέρ. Στα τσιγάρα look, retrieve και smell. Κοιτάξτε τη φωτογραφία στο τζάκι και συζητήστε με τον Watson. Κοιτάξτε το γράμμα και το δίπλωμα στον τοίχο. Μιλήστε με τον Farthington για τον Bledsoe και κουβεντιάστε με τον Watson. Μιλήστε ξανά με τον Farthington. Θα συνεχίσει να αρνείται τη συνάντηση με τον Bledsoe. Κοιτάξτε το ημερολόγιο στο τραπέζι και φυλλομετρήστε το. Θα παρατηρήσετε τα αρχικά P.B. Απευθύνετε και πάλι το λόγο στον Farthington. Θα κανονίσει τη συνάντηση με τον Bledsoe και θα σας ειδοποιήσει στο σπίτι.

Στο Weary Punt εξετάστε τα πάντα και στη συνέχεια μιλήστε με τον barman για τον Pratt. Ρωτήστε επίσης και τον Patron. Και οι δύο θα κρατήσουν το στόμα τους κλειστό. Προσπαθήστε να περάσετε την κουρτίνα, ο barman θα σας εμποδίσει. Δοκιμάστε να τον δωροδοκήσετε και δείξτε του τα σπίρτα. Δυστυχώς, δεν θα πετύχετε τίποτα, προς το παρόν τουλάχιστον...

Στην Baker Street ρωτήστε τον Virgil και τον Jonas για τον Wiggins. Μιλήστε ξανά στον Virgil και δώστε του τα lozenges of peppermint. Ξαναρωτήστε τον για τον Wiggins και... γλυκάνετέ τον για ακόμα μία φορά. Αυτήν τη φορά θα σας τα πει όλα. Συζητήστε την κατάσταση με τον Watson.

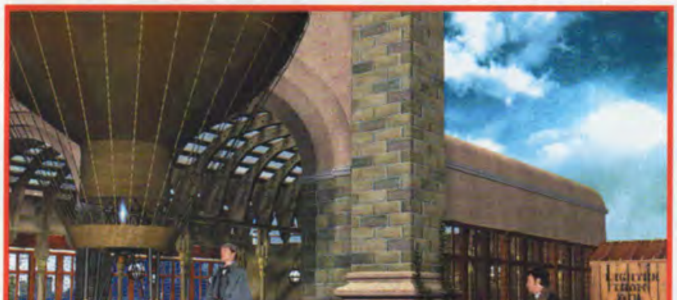
Στο Croydon Aerodrome, παρακολουθήστε την cut scene και αμέσως μετά δοκιμάστε το σπαθί. Αφαιρέστε το spike από το έδαφος. Μιλήστε με τον Erick. Δυστυχώς, ο φίλος μας επιλέγει το δρόμο της αυτοκτονίας. Εξετάστε και μυρίστε το flask στο έδαφος και ψάξτε το πτώμα του Erick. Ψάξτε επίσης το καλάθι και μαζέψτε τα περιεχόμενά του. Κοιτάξτε τα, πάρτε το όπλο και σπάστε το flask. Breakdown the sword, αποκαλύπτεται η φόρμουλα! Μιλήστε με τον Watson. Εξετάστε το shed και δώστε ιδιαίτερη προσοχή στο scarf. Κοιτάξτε την κλειδαριά, ξεκλειδώστε τη με το spike και απελευθερώστε τον Wiggins!

ΕΝΑΣ ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΤΙΣ ΒΟΜΒΕΣ

Στο Dewar Laboratory μιλήστε στον Dewar για τη φόρμουλα, peruse formula. Στο Kensington ενημερώστε τον Kaiser για το θάνατο του Erick και εξηγήστε του πως είναι ασφαλής. Πηγαίνετε στην Baker Street και μιλήστε με τον Wiggins. Μόλις μπείτε στο σπίτι σας και βγάλετε το σακάκι σας, καταφθάνει ένα μήνυμα από τον Dewar. Αναλύστε τη formula στο εργαστήριο. Χρησιμοποιήστε το ψαλίδι με τη formula, βάλτε το κομμάτι στο beaker και προσθέστε ammonia hydrroxide και χλωροφόρμιο. Ανακατέψτε το μείγμα με τη ράβδο και το διάλυμα θα αποκαλύψει τα συστατικά της βόμβας.

Στο Dewar Laboratory ρωτήστε τον επιστήμονα για την ανάλυση. Θα σας συστήσει τον Lloyd Jones, έναν ειδικό επί του θέματος. Πηγαίνετε στο bungalow του και μιλήστε με την αδερφή του για το σπίτι. Κοιτάξτε το πιάνο και τα βιβλία. Ρωτήστε τον Lloyd για τη βόμβα. Θα κρατήσει το στόμα του κλειστό. Ρωτήστε τον για το πιάνο και για τον επισκέπτη που ήρθε στο σπίτι του. Συζητήστε με τον Watson. Θα σας συμβουλεύσει να περιμένετε μέχρι να φύγει η αδελφή του και μετά να του ξαναμιλήσετε. Βγείτε από το σπίτι και ξαναμπείτε. Θα τον δείτε τώρα να κοιμάται. Ξυπνήστε τον και ρωτήστε τον ξανά για το περιστατικό με τη βόμβα. Κουβεντιάστε με τον Watson. Εξετάστε τα βιβλία και το ξυπνητήρι. Προσπαθήστε να παίξετε τα piano's pedals. Κατά έναν παράξενο τρόπο δεν λειτουργούν. Ανοίξτε το πιάνο. Θα αποκαλυφθεί ένα secret compartment! Στο cigar box, remove, look and smell. Εξετάστε τα χαρτονομίσματα, confiscate bank notes, μιλήστε με τον Lloyd για όλα τα νέα ευρήματά σας. Αυτήν τη φορά θα σας δώσει το όνομα του αγοραστή (Vincent).

Δείξτε τα χαρτονομίσματα στον Rumsey (Rumsey's Haberdashery). Θα παραδεχτεί πως ευθύνεται για την κατασκευή τους. Επιστρέφοντας στο σπίτι του Lloyd, μιλήστε με την αδελφή του. Μαθαίνετε πως είναι πλέον νεκρός. Δώστε της μερικά χρήματα και ρωτήστε τη για το πιάνο. Δυστυχώς, και εδώ αδιέξοδο...



ΜΙΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΑΛΛΑ... ΔΥΣΕΥΡΕΤΗ ΜΑΡΤΥΣ

Στο Fanshaw's Pile κουβεντιάστε με τον Watson και ζητήστε από τη γυναίκα να δείτε τον Petigrew. Αυτή τη φορά θα τον φωνάξει. Ρωτήστε τον για τα αγαπημένα μέρη του Avery και θα σας υποδείξει το St James Park. Κατευθυνθείτε, λοιπόν, εκεί και ρωτήστε τον Wilbur για τον Avery. Θα σας πει πως συχνάζει στη λίμνη, οπότε πηγαίνετε αμέσως εκεί (έξοδος προς τα δεξιά). Προσπαθήστε να μιλήσετε με τον Hodgskins, το σωματοφύλακά του - δεν θα σας αφήσει, όμως, να πλησιάσετε τον Avery. Συζητήστε την κατάσταση με τον Watson. Πηγαίνετε πίσω στον Wilbur και ζητήστε τη συνδρομή του προκειμένου να αποσπάσετε την προσοχή του Hodgskins. Το ζωάκι του, ο





Fred το πιθηκάκι (ίδιος ο Πατρίκος, παρεμπιπτόντως), θα σας βοηθήσει. Μετά το αστείο cut scene μιλήστε με τον Avery. Αποσπάστε την προσοχή του ταΐζοντας τα πουλιά με το bird's feed. Μιλήστε με τον Avery, δώστε του το bird's feed, τώρα μπορείτε να συζητήσετε μαζί του για την υπόθεση. Θα σας ενημερώσει για τη διεύθυνση της Mrs Ratchet.

Στα Spitalfields κοιτάξτε το μεθυσμένο και ρωτήστε τον για τη Mrs Ratchet. Προσπαθήστε να μπείτε στο doss house. Οι γείτονες δεν δείχνουν να είναι ιδιαίτερα φιλικοί. Μιλήστε με τα πιτσιρίκια και δώστε τους χρήματα προκειμένου να λάβετε ως αντάλλαγμα πληροφορίες για τη Mrs Ratchet. Ποιος είπε πως τα παιδιά είναι αθώα;

Δοκιμάστε τον tinker και τις πόρνες. Δυστυχώς, ούτε κι από 'δώ θα συλλέξετε ουσιώδεις πληροφορίες. Μιλήστε με τον Watson και μπείτε στο phrenologist studio. Συζητήστε με τον Totman. Στη συνέχεια, καθώς θα κουβεντιάζετε με τον Watson, θα εμφανιστεί η Rose. Μιλήστε μαζί της και με τον Watson. Μπορείτε να δοκιμάσετε τα skull, calliper, brain και να κάνετε διάφορα διασκεδαστικά πράγματα με τα αντικείμενα του studio. Δείξτε στη Rose τα hat, blackmail note, envelope, Mycroft summary και permission. Σας λέει πως αυτός που έγραψε το φάκελο είναι άνδρας και όχι γυναίκα, όπως νομίζατε.

Στο Greengrocers εξετάστε το εξωτερικό μέρος του καταστήματος. Μπείτε μέσα και μιλήστε με τον ιδιοκτήτη. Ρωτήστε το φύλακα για την Mrs Ratchet. Κοιτάξτε τα ράφια, το stock, το ψωμί και το μήλο. Αγοράστε το μήλο και συζητήστε με τον ιδιοκτήτη για την Mrs Ratchet. Ρίξτε κάτω το ψωμί και κατόπιν μαζέψτε το. Προσπαθήστε να ανοίξετε το code book. Ο ιδιοκτήτης θα σας αποτρέψει. Συζητήστε με τον Watson προκειμένου να βρείτε έναν τρόπο να ξεφορτωθείτε το φύλακα. Ζητήστε μαρμελάδα από τον ιδιοκτήτη και, όσο είναι απασχολημένος με τα ράφια, διαβάστε το code book. Μιλήστε του γι' αυτό, αν και πάλι δεν θα καταφέρετε τίποτα.

Στην Baker Street ζητήστε από τον Wiggins να συλλέξει πληροφορίες για την Mrs Ratchet. Πηγαίνετε σε οποιαδήποτε τοποθεσία θέλετε για λίγο και επιστρέψτε για να πάρετε από τον Wiggins τα αποτελέσματα της έρευνας. Σας λέει πως ο ιδιοκτήτης του Greengrocers είναι γιος της. Μπείτε στο σπίτι σας και φορέστε το labour costume που έχετε στην κρεβατοκάμαρα. Θα μεταφερθείτε αυτόματα στο Greengrocers.

Μιλήστε με τον ιδιοκτήτη και μπείτε στην πλαϊνή πόρτα. Συζητήστε με τη Mrs Ratchet - χρειάζεται κάποια απόδειξη για την ταυτότητά σας. Δείξτε της τα card, ring, snuff box, summary. Μιλήστε της ξανά και τώρα εξετάστε το δωμάτιο. Δοκιμάστε το τυρί, κοιτάξτε προσεκτικά το work box, dump work box και θα βρείτε ένα seal wax. Κοιτάξτε το και συγκρίνετέ το με αυτό που έχετε στο inventory σας. Ταιριάζουν. Κοιτάξτε τον Mr Ratchet. Πρέπει να σκαρφιστείτε κάτι για να τον κάνετε να σωπάσει. Χρησιμοποιήστε το kindling στο τζάκι. Κοιτάξτε το coffee pot. Μιλήστε με τη Mrs Ratchet, κατεβείτε στο μαγαζί και ζητήστε καφέ από τον ιδιοκτήτη. Πηγαίνετε ξανά επάνω και γεμίστε το coffee pot με τον καφέ που μόλις πήρατε. Χρησιμοποιήστε το coffee pot. Εγινε αυτό που θέλατε. Μιλήστε για ακόμα μία φορά με τη Mrs Ratchet. Σας λέει πως η formula δεν έχει χαθεί τελικά και ότι ο Whitney γνωρίζει τα πάντα σχετικά με το θέμα.

Η ΑΛΗΘΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ FORMULA

Στο Neville's Bath ρωτήστε τον Whitney για τη formula. Σας καλεί να τον συναντήσετε στο Υπουργείο Αμυνας. Πηγαίνετε εκεί, συζητήστε με τον Whitney και εξετάστε τα register και document. Προσπαθήστε να τα πάρετε, ο Whitney θα σας εμποδίσει. Τι θα λέγατε να το "κάψουμε" λιγάκι; Μιλήστε διαδοχικά στους Whitney και Watson. Δείξτε τα summons στον Whitney και προχωρήστε στην αριστερή άκρη του δωματίου. Μιλήστε με τους patrons, τακτοποιήστε τα χαρτιά στο πάτωμα και δώστε ignite the dustbin. Παρακολουθήστε τη σκηνή. Θα πάρετε το document και θα βγείτε από το γραφείο.

Στην Baker Street μιλήστε με τον Watson και τον Jonas. Πάρτε τη σοκολάτα και μπείτε στο σπίτι σας. Εξετάστε τη formula στο εργαστήριο, γευτείτε τη και μυρίστε τη. Αναλύστε το document, κόψτε ένα κομμάτι του με το ψαλίδι και τοποθετήστε το στο beaker. Βάλτε στο beaker ferric sulphate και distilled water. Προσθέστε iron nitrate. Επιστρέψτε στο Υπουργείο Αμυνας για να ρωτήσετε σχετικά με τα ευρήματά σας τον Whitney. Δεν θα σας αφήσει να περάσετε. Πίσω στο σπίτι σας.

ΚΥΝΗΓΩΝΤΑΣ ΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΟΥ

Μόλις μπείτε στο σπίτι, η Mrs Hudson θα σας φέρει ένα μήνυμα από τον Farthington. Διαβάστε το. Ηρθε η ώρα να αναλύσετε το δαχτυλίδι. Βάλτε ferric-sulphate στο beaker, use matches with burner, τοποθετήστε το δαχτυλίδι στο beaker. Βγάλτε το με το tweezer και καθαρίστε το με το rag. Εξετάστε, τέλος, το δαχτυλίδι με το μεγεθυντικό φακό. Το όνομα Burlington Jewellery θα εμφανιστεί.

Στα Farthington Chambers συζητήστε με τον Bledshoe και κατόπιν κατευθυνθείτε στο Burlington Jewellery. Μιλήστε με το φύλακα και τον πωλητή. Δείξτε στον τελευταίο το δαχτυλίδι και

εξετάστε την ring case. Ρωτήστε τον πωλητή για το δαχτυλίδι και δώστε compare ring case. Προσπαθήστε να διαβάσετε το register. Θα χρειαστεί μία διαφορετική προσέγγιση. Εξετάστε το knickknack, αγοράστε ένα gold toothpick. Εξετάστε την κλειστή πόρτα πίσω από τον πωλητή και προσπαθήστε να την ανοίξετε. Συζητήστε την κατάσταση με τον Watson και πείτε του να "χειριστεί" το φύλακα. Ζητήστε από τον πωλητή να βγάλει για εσάς μερικά κοσμήματα από το χρηματοκιβώτιο. Οταν μπει μέσα, κλείστε την πόρτα. Τώρα εξετάστε και φυλλομετρήστε το register. Το όνομα Lady Cordelia θα εμφανιστεί.

Στον Lord Lawton, μιλήστε μαζί του για το δαχτυλίδι. Θα σας αποφύγει και θα αποχωρήσει, κάτι που σίγουρα είναι αρκετά ύποπτο.

Ο ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΗΣ VINCENT

Στην Baker Street μπείτε στο υπνοδωμάτιο και παίξτε τον wax cylinder no. 3. Crank the grammophone, γρήγορα παίξτε το βιολί. Θα καταλάβετε το λάθος που υπάρχει στο music sheet της Lady Cordelia.

Στο Lockridge μιλήστε με τη Lady Cordelia για το λάθος και παίξτε το βιολί για να της το δείξετε. Στη συνέχεια ρωτήστε την για την παράξενη συμπεριφορά του Lord Lawton. Εξετάστε το engagement portrait και μια σημαντικότατη νέα τοποθεσία θα αποκαλυφθεί: Hargrove Studios.

Πηγαίνετε εκεί, δείτε και εξετάστε το βιβλίο των ραντεβού. Προσέξτε ιδιαίτερα το κόκκινο μελάνι που δείχνει πως αρκετά ραντεβού αναβλήθηκαν. Δείτε την Hargrove's card από το inventory. Κοιτάξτε το πορτρέτο στον τοίχο, borrow portrait. Συζητήστε την κατάσταση με τον Watson. Κοιτάξτε το backdrop, μετακινήστε το. Μιλήστε στον Hargrove για τη δουλειά του και σηκώστε την κουρτίνα.

Στο Back Studio κοιτάξτε την camera, μετακινήστε την και εξετάστε το χαλί. Move rug, θα αποκαλυφθεί ένα safe cabinet. Προσπαθήστε να το ανοίξετε - δυστυχώς, είναι κλειδωμένο. Κοιτάξτε τις χημικές ουσίες στο τραπέζι, εξετάστε το backdrop και το dressing screen. Μιλήστε με τον Hargrove και εξαναγκάστε τον να σας πει την αλήθεια. Ρωτήστε τον για τον κωδικό του cabinet και θα σας αποκαλύψει μία εκπληκτική ιστορία. Ανοίξτε το cabinet με την card, εξετάστε το ντοσιέ και ξεφυλλίστε το. Confiscate folder, θα αποκαλυφθεί ένας αριθμός τηλεφώνου. Χρησιμοποιήστε το ντοσιέ στο τηλέφωνο για να ελέγξετε τον αριθμό και δείξτε το ντοσιέ στον Watson. Μιλήστε με τους Watson και Hargrove, δείξτε στον τελευταίο τη formula. Ρωτήστε τον σχετικά. Αυτήν τη φορά θα "σπάσει" και θα σας αποκαλύψει ολόκληρη την αλήθεια. Χρησιμοποιήστε το τηλέφωνο, συζητήστε με τον Watson και κατευθυνθείτε στην εταιρία Εισαγωγών/Εξαγωγών.

ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ/ΕΞΑΓΩΓΕΣ... ΕΓΚΛΗΜΑΤΩΝ

Torn calendar, look at door. Προσπαθήστε να την ανοίξετε - είναι, δυστυχώς, κλειδωμένη. Κρυφακούστε. Θα αντιληφθείτε πως κάποιος βρίσκεται εκεί. Εξετάστε την κλειδαριά, υπάρχει ένα κλειδί από την άλλη μεριά. Probe lock, είναι πολύ μικρή. Ρίξτε την εφημερίδα κάτω από το άνοιγμα της πόρτας και σπρώξτε το κλειδί στην κλειδαριά με το needle. Τραβήξτε την εφημερίδα και χρησιμοποιήστε το κλειδί για να ξεκλειδώσετε την πόρτα. Στο γραφείο του διευθυντή, κοιτάξτε το πορτρέτο και το cabinet. Ανοίξτε το, δεν περιέχει τίποτα. Κοιτάξτε τα bookcase, desk και unsecured desk. Εξετάστε και ανοίξτε το μικρό κουτί κοντά στο ενυδρείο. Δώστε στα ψάρια το fish food. Κοιτάξτε τη γάτα κάτω από την καρέκλα. Φαίνεται πεινασμένη. Δείτε και μαζέψτε το ledger στο γραφείο. Προσπαθήστε να ανοίξετε το secured drawer - δεν θα τα καταφέρετε μια και είναι κλειδωμένο. Ρωτήστε τον άντρα για το κλειδί, εξαντλήστε και τις υπόλοιπες talk options μαζί του και κοιτάξτε το ενυδρείο. Taste aquarium, προσέξτε τη μικρή τρίαινα που βρίσκεται μέσα. Προσπαθήστε να τη βγάλετε (τα ψαράκια δείχνουν να είναι αρκετά επικίνδυνα). Ρωτήστε τον άντρα για τα ψάρια, δείξτε του τη formula και το mugshot και μιλήστε του για ακόμα μία φορά. Προσπαθήστε να σπάσετε το ενυδρείο με τα χέρια σας. Δεν θα καταφέρετε τίποτα. Μιλήστε με τον Watson και πυροβολήστε το ενυδρείο με το πιστόλι. Πάρτε την τρίαινα, ξεκλειδώστε με αυτήν το ασφαλισμένο συρτάρι και πάρτε τα German note, new fivers και negative. Τώρα ο manager θα σας αποκαλύψει όσα ξέρει για τον Vincent. Χρησιμοποιήστε το τηλέφωνο και εξηγήστε την υπόθεση στον Watson.



Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΡΑΞΗ

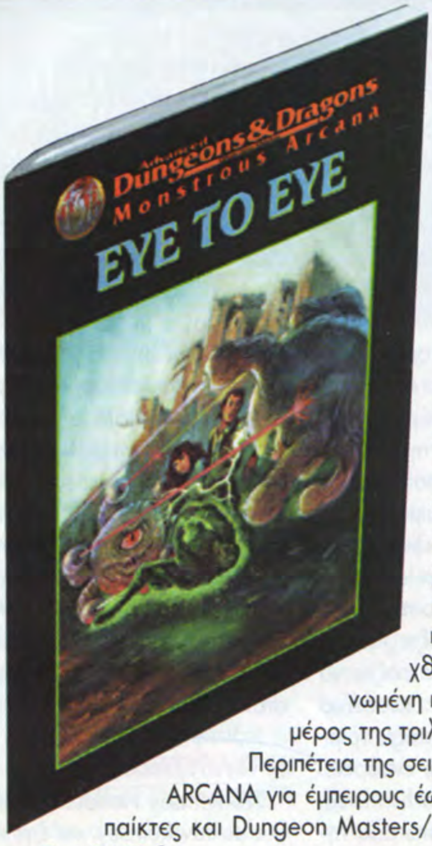
Στο Rumsey Hadesbary μιλήστε με τον Rumsey και ζητήστε του κάποια μεταμφίεση. Κοιτάξτε τα costumes, ξανασυζητήστε με τον Rumsey και πηγαίνετε στο Weary Punt, αυτήν τη φορά με τον... αέρα ενός έμπειρου ναυτικού!

Κουβεντιάστε με τον μπάρμαν και δείξτε του τα σπίρτα. Προσπαθήστε να μπείτε στο πίσω δωμάτιο - θα σας ζητήσει ένα password. Μιλήστε μερικές φορές με τον παπαγάλο. Σας αποκαλύπτει το σύνθημα: "Going East". Πείτε το password στον μπάρμαν, περάστε πίσω από την κουρτίνα, κοιτάξτε τον Scarret. Παρακολουθήστε την cut scene - ο Scarret είναι νεκρός. The case is finally solved! Elementary, wasn't it, my dear Watson?

Η λύση που διαβάσατε βασίζεται σε κείμενα που βρήκαμε στο Internet. ■

ROLE PLAYING GAMES

EYE TO EYE



Η τριλογία περιπετειών με beholders κορυφώνεται όταν οι ήρωές μας καλούνται να αντιμετωπίσουν το ισχυρότερο από αυτά. Με διάρκεια δύο φορές μεγαλύτερη από αυτήν των προηγούμενων περιπετειών, το Eye to Eye απευθύνεται σε χαρακτήρες επιπέδου 8 έως 12 και μπορεί να παιχθεί είτε ως μεμονωμένη περιπέτεια είτε ως μέρος της τριλογίας.

Περιπέτεια της σειράς MONSTROUS ARCANA για έμπειρους έως πολύ έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/ Ιανουάριος '97/ Τιμή 3.600 δρχ.

THE LAST TOWER: THE LEGACY OF RAISTLIN



Το καινούριο αυτό προϊόν του DRAGONLANCE FIFTH AGE εξερευνά τα μυστήρια του πύργου Wayreth, εκεί όπου ο Raistlin - ο δημοφιλέστερος χαρακτήρας του Dragonlance - βρέθηκε αντιμέτωπος με τη μυστικιστική δοκιμασία του Joul Forge. Περιέχει δύο βιβλία, ένα σενάριο, αναφορές στον Raistlin, λεπτομερή περιγραφή του πύργου και έναν χάρτη μεγέθους πόστερ.

Βοήθημα και περιπέτεια για το Fifth Age που απευθύνεται σε όλους τους λάτρες των παιχνιδιών ρόλων και ειδικότερα του θρύλου του Dragonlance/Ιανουάριος '97/Τιμή 5.400 δρχ.

STAR WARS
Roleplaying Game, Second Edition - Revised & Expanded

Εξερευνήστε έναν γαλαξία ενός δισεκατομμυρίου ήλιων, ένα σύμπαν ολέθρου, έναν κόσμο όπου οι επαναστάτες μάχονται απεγνωσμένα να αποτινάξουν το ζυγό της Αυτοκρατορίας. Το καινούριο βιβλίο κανόνων του Star Wars περιέχει:

- Απλούς κανόνες, οι οποίοι όμως βοηθούν να μεταδοθεί όλη η ατμόσφαιρα του σύμπαντος του Star Wars.
- Σενάριο που μπορεί να παιχθεί από έναν παίκτη και σας εισάγει εύκολα στα μυστικά του παιχνιδιού.
- Μια εισαγωγική περιπέτεια που φέρνει τους παίκτες αντιμέτωπους με τους τρομερούς πειρατές του Prexiar.
- Λεπτομερή αναφορά στην ιστορία του σύμπαντος του Star Nars που θα σας βοηθήσει να σχεδιάσετε δικές σας περιπέτειες.
- Βελτίωση όσων υπήρχαν στην παλαιότερη έκδοση.

Star Wars Roleplaying Game/Εταιρία West End Games/Τιμή 9.000 δρχ.

MYTHOS STANDARD GAME SET

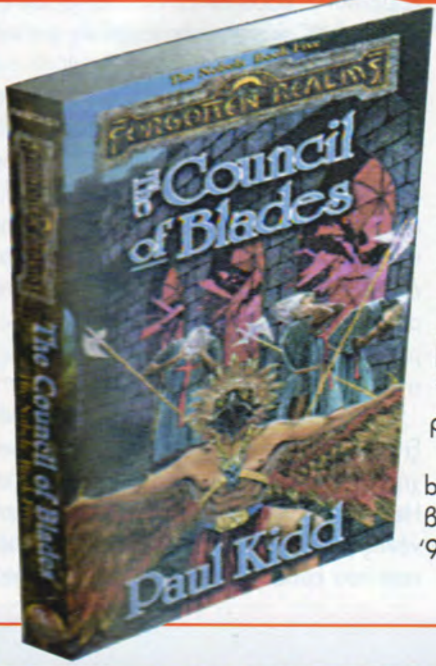
Το MYTHOS είναι το συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες της εταιρίας Chaosium που σας μεταφέρει όλη την ατμόσφαιρα του τρομακτικού κόσμου του Lovecraft.

Συνδυάζει απλούς κανόνες με περίπλοκη στρατηγική και ζητά από τους παίκτες να ερευνήσουν μια σειρά περιπετειών που θα τους φέρει αντιμέτωπους με τον τρόμο του Μύθου Cthulhu. Το Standard Game Set περιλαμβάνει δύο τράπουλες των 52 καρτών.

Οι τράπουλες αυτές είναι ένα πλήρες παιχνίδι για δύο παίκτες, ενώ παράλληλα όλες οι υπόλοιπες κάρτες που κυκλοφορούν για το συλλεκτικό παιχνίδι μπορούν να προστεθούν σε αυτές.

Τιμή διπλού deck 4.800 δρχ.

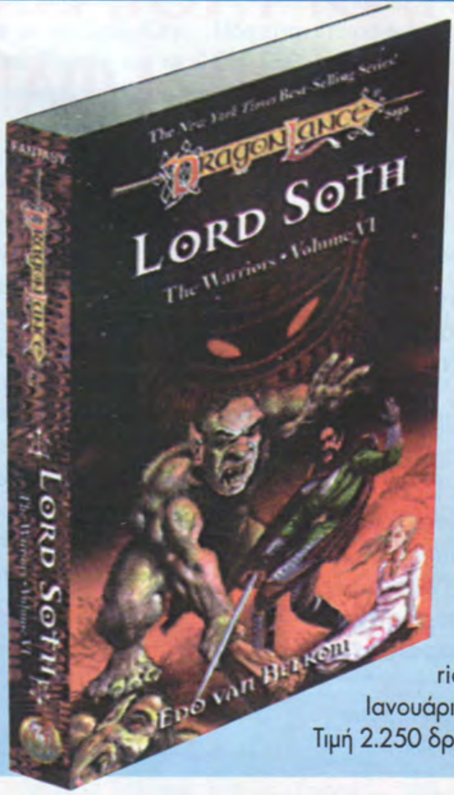
THE COUNCIL OF BLADES



Οταν ολόκληρο το βασίλειο βασανίζεται από τις μηχανορραφίες και τις συνωμοσίες της αυλής, η σωτηρία θα εξαρτηθεί από την απάντηση του Vilhon Reach στους "Τρεις Οπλοφόρους".

Σειρά The Nobles, Πέμπτο Βιβλίο/Ιανουάριος '97/Τιμή 2.250 δρχ.

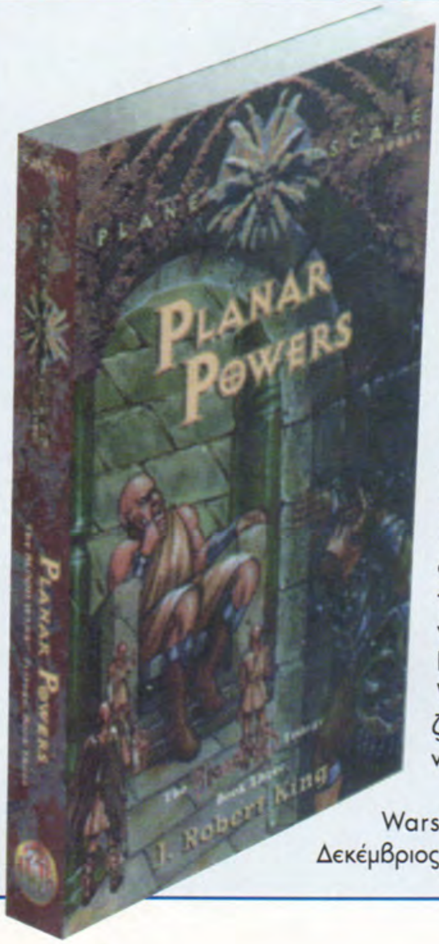
LORD SOTH



Η ιστορία του πασίγνωστου λόρδου Soth, ιππότη του θανάτου, που ξεκίνησε ως πανίσχυρος πολεμιστής για να οδηγηθεί στη συνέχεια, παρασυρόμενος από το πάθος της ζήλιας και την αμέλεια του καθήκοντος, στο βασίλειο του σκότους και του κακού.

Σειρά Warriors, Εκτο Βιβλίο/ Ιανουάριος '97/ Τιμή 2.250 δρχ.

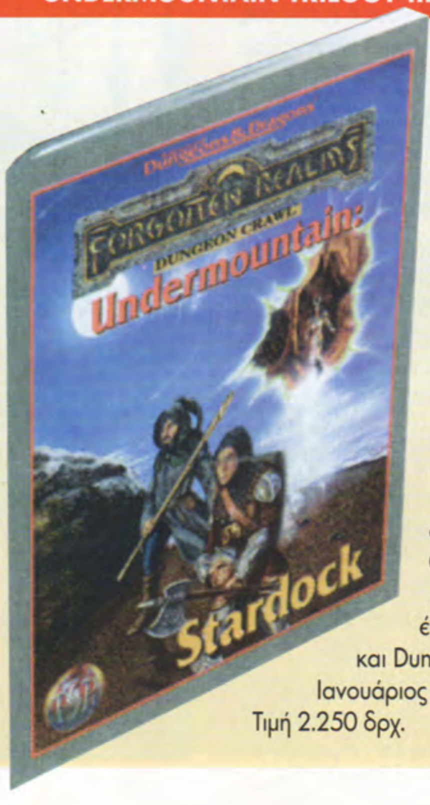
PLANAR POWERS



Πρόκειται για τον "επίλογο" της τριλογίας των BLOOD WARS. Στην τελική αυτή φάση, το βιβλίο εστιάζει στα παιδιά του Aereas και της Nina και στις προσπάθειές τους να συμπληρώσουν τον "κύκλο" που ξεκίνησαν οι γονείς τους, ενώ οι αιώνιοι "Αιματηροί Πόλεμοι" (Blood Wars) συνεχίζουν να μαίνονται.

Σειρά Blood Wars, Βιβλίο Τρίτο/ Δεκέμβριος 1996.

UNDERMOUNTAIN TRILOGY III: STARDOCK



Τρίτο και τελευταίο της σειράς DUNGEON GRAWL, το Stardock είναι μια ανεξάρτητη περιπέτεια αλλά και ταυτόχρονα το πιο δύσκολο για επιβίωση επίπεδο των Undermountains που γνωρίσατε ποτέ. Για χαρακτήρες επιπέδων 9 έως 12.

Περιπέτεια της σειράς DUNGEON CRAWL για έμπειρους έως και πολύ έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/ Ιανουάριος '97/ Τιμή 2.250 δρχ.

ΜΥΘΟΙ, ΘΡΥΛΟΙ, ELVES & ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ

ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ TSR ΓΙΑ ΤΟ 1997

"Yo Ho Ho and a bottle of Rum!..." έλεγε το παλιό πειρατικό τραγούδι που σίγουρα έχει εντυπωθεί στα μυαλά της TSR, της εταιρίας που κυκλοφορεί το Advanced Dungeons & Dragons Role Playing Game. Γιατί σαν πειρατές και αυτοί πέφτουν πάνω στους παίκτες, λεηλατούν το χρόνο και το ενδιαφέρον τους και τους σέρνουν σκλάβους στα προϊόντα τους...

του Χρήστου Παληογιώργου

Οντας, λοιπόν, το 1997 μια πλούσια χρονιά για τους παίκτες, αρχάριους ή έμπειρους, ας προσπαθήσουμε να ρίξουμε μια ματιά σε όσα κρατάει στο αμπάρι του το πλοίο της TSR. Καταρχήν, έχουμε μία νέα διάσταση στο παιχνίδι με την εισαγωγή των sahuagin, των ψαρανθρώπων. Ενα βιβλίο γι' αυτούς, τρεις περιπέτειες ήδη έτοιμες που συνδυάζονται σε ένα campaign, κανόνες για πλοία, για περιπέτειες κάτω από το νερό με νέες κατηγορίες παικτών κ.λπ. Το AD&D βουτάει στα βαθιά...

Ακολουθεί ένα νέο campaign setting, ένας "κόσμος" όπως τους αποκαλούμε, ο κόσμος του Jakandor, του νησιού του πολέμου. Οι μάγοι έχουν την τιμητική τους, καθώς δύο συμπληρώματα αφορούν σε αυτούς: το Wizard's spell compendium II και, κυρίως, το πολύ ενδιαφέρον College of Wizardry που ερευνά σε βάθος τα Wizards Guilds. Οι παλιοί θυμούνται σίγουρα την καταπληκτική περιπέτεια Tomb of Horrors με τους δύσκολους γρίφους και τις σατανικές παγίδες. Τώρα, η επιστροφή σε αυτούς τους τάφους με τη μορφή μιας νέας περιπέτειας σίγουρα θα συναρπάσει.

Στο βάθος του αμπαριού βλέπουμε δύο μη αναμενόμενα προϊόντα. Το Goblinz!, ένα επιτραπέζιο για όλη την οικογένεια όπου καημένα goblins προσπαθούν να κλέψουν το θησαυρό του δράκου, και ένα άλλο επιτραπέζιο με τον πρωτότυπο τίτλο Dungeons & Dragons(!) που παίζεται με κάρτες. Θα τα δούμε προτού πούμε οτιδήποτε.

Τέλος, υπάρχουν το συμπλήρωμα του Monstrous Compendium, μία σειρά με πολυεδρικά ζάρια που φέρουν σύμβολα προκειμένου να παράγονται εύκολα χαρακτήρες και NPC, και μερικές νουβέλες για sahaguin και Jakandor. Πλούσια λεία!

Στον κόσμο του Birthright, όπου ευγενείς σφάζονται για μια σταγόνα πριγκιπικό αίμα, το 1997 φέρνει δύο νέα expansions σε περιοχές της Cerilia και του Hogunmark, μία περιπέτεια στο Rjurik (King of the Giantowns), τέσσερις νουβέλες και ένα συμπλήρωμα για τους ιερείς και το ρόλο της εκκλησίας (ιδιαίτερα ενδιαφέρον, αφού επιτρέπει ιερούς πολέμους, σταυροφορίες κ.λπ.).

Στο Dragonlance γίνεται πανικός. Δεκαέξι νέα προϊόντα στηρίζουν την πέμπτη εποχή του και μέσα σε αυτά ξεχωρίζουν οι Heroes of Sorcery (περιπέτεια με νέους κανόνες μαγείας), το Wings of Fury (περιπέτεια που εμβαθύνει στη δύναμη των Dra-



gons), η Citadel of Light (ασχολείται με τη Mystic Power of the Heart) και, φυσικά, οι δέκα νουβέλες, γραμμένες με τη δύναμη που έκανε το Dragonlance να αγαπηθεί από εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο τους οποίους αγγίζουν το έπος και το πάθος.

Forgotten Realms, αλλά καθόλου ξεχασμένα από την TSR... Δώδεκα νουβέλες βάζουν τον αναγνώστη στην "καρδιά" αυτών των θρυλικών περιοχών ακολουθώντας είτε τον νεαρό (τότε) Elminster στη θρυλική πρωτεύουσα των Elves (Elminster in Myth Dranor), είτε την Queen of Storms, είτε κάποιον από τους δεκάδες άλλους ήρωες του βασικότερου κόσμου του AD&D. Επιπλέον, ακόμη ένα expansion επιτρέπει στους παίκτες να επισκεφθούν το αρχαίο βασίλειο των Elf, το Cormanthyr. Μία επική περιπέτεια (Fall of Myth Drannor) στέλνει τους παίκτες πίσω στο χρόνο, τότε που το Drannor δεν ήταν ακόμα ruins...

Αλλες περιπέτειες; Φυσικά! Four from Cormyr, Hellgate Keep και το περίφημο Castle Spulzeer, όπου οι παίκτες συναντούν τον όρο Forgotten Terror και κάνουν μια βόλτα από το Ravenloft! (Αν λύσουν το πανάρχαιο αίνιγμα, αν νικήσουν το lich, αν, αν...)

Δύο νέα accessories απευθύνονται στους ιερείς (Powers & Pantheons, Prayers from the Faithfull), δύο άλλα στα όντα που κινούνται πίσω από το προσκήνιο (Cult of the Dragon, Villains Lorebook) και... οι παίκτες των Forgotten πρέπει να είναι ικανοποιημένοι!

Στο Ravenloft ξεχωρίζει το σκληρόδετο Domains of Dread που επεκτείνει το demiplane σε κόσμο. Νέοι κανόνες για χαρακτήρες ιθαγενείς στα domains, το σύστημα μαγείας κ.λπ.

Στο Forgotten Terror συμπληρώνεται η αντίστοιχη περιπέτεια των Forgotten Realms, στους Servants of Darkness οι χαρακτήρες αντιμετωπίζουν ένα μαζικό κυνήγι μαγισσών, ενώ στο Shadow Rift, πέρα από όσα κρύβει το ίδιο το Ravenloft, ξεπηδούν και Dark Elves για να τα κάνουν όλα άνω κάτω. Οι περιπέτειες τελειώνουν με το Gosts, μία ανθολογία δεκατριών περιπετειών με φαντάσματα. Δίπλα στις περιπέτειες έρχονται και τρεις νέες νουβέλες να φωτίσουν τις σκοτεινές πτυχές του κόσμου του τρόμου. Το Planescape αναπτύσσεται και αυτό αλλά με πιο αργούς ρυθμούς. Τρία accessories ασχολούνται με το Sigil (City of Doors), τους κακούς του (Fiends) και τα monsters (Monstrous Compendium III), ενώ μια περιπέτεια στέλνει τους παίκτες να δούνε ποιος σκοτώνει τους θεούς και γιατί! Μία νουβέλα και μία ανθολογία περιπετειών για τα Modrons συμπληρώνουν τα προϊόντα για το Planescape.

...Μια ματιά είπαμε, και κοντέψαμε να πνιγούμε. Τα αμπάρια της TSR είναι γεμάτα από λάφυρα και υλικό. Οι έξυπνοι adventurers, όμως, ξέρουν ότι στο βάθος, πίσω από όλα αυτά, κάπου καλά κρυμμένος βρίσκεται ο θησαυρός!

Και όντως, κατά το φθινόπωρο, η TSR κάνει μια μεγάλη κίνηση, βγάζοντας το Alternity που, ούτε λίγο ούτε πολύ, είναι ένα role playing επιστημονικής φαντασίας! Στο Star Drive δίνει το campaign setting του 26ου αιώνα, ενώ υπάρχουν φυσικά και το Players Handbook και το Rulesmaster Guide. Αν η υποστήριξη είναι αντίστοιχη των άλλων προϊόντων, οι φανατικοί της SF θα πρέπει να το προσέξουν πολύ σοβαρά. Ηδη είναι έτοιμα η πρώτη περιπέτεια (Black Star Fall) και το Alien Compendium vol. I.

Μια πρώτη, λοιπόν, ματιά στο τι επιφυλάσσει το 1997 για τους φανατικούς των παιχνιδιών ρόλων. Αναλυτικότερες πληροφορίες για όλα τα προϊόντα καθώς και για τις ημερομηνίες άφιξής τους στην Ελλάδα οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να πάρουν από την Κάισσα (Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3606488) ή από την ηλεκτρονική διεύθυνση kaissa@compulink.gr. Και μην ξεχνάτε ότι, για όσους θέλουν να γνωρίσουν τα παιχνίδια ρόλων, διεξάγονται κάθε Κυριακή στις 10 το πρωί δωρεάν περιπέτειες για εντελώς αρχάριους στον Gamer's Circle, Δεριγνύ 23, Πλ. Βικτωρίας. Προσυνεννόηση απαραίτητη στο τηλέφωνο 8813990, λόγω του μεγάλου αριθμού των παικτών!

■



ΝΕΑ ΓΡΑΜΜΗ FORTHnet - MACEDON

Τέθηκε σε λειτουργία η νέα γραμμή 128Kbps FORTHnet - macedon, η οποία ωστόσο βρίσκεται ακόμα σε περίοδο testing. Η νέα γραμμή θα εξυπηρετεί τους χρήστες του macedon και όλων των κόμβων της Βόρειας Ελλάδας σε εσωτερικό και εξωτερικό traffic. Ως συνέπεια της νέας αυτής γραμμής, που αναμένεται να δώσει μια νέα δυναμική σε όσους φίλους έχουν πρόσβαση στην CompuLink από τη Μακεδονία και τη Θράκη, οι διασκέψεις των κόμβων Φλώρινας, Εβρου, Βέροιας, Νάουσας, Κοζάνης, Σερρών, Καβάλας, Ξάνθης και Αριδαίας έπαψαν πλέον να υφίστανται στον zeus και μεταφέρθηκαν στον macedon. Αλλαγές όμως έγιναν και στις DNS ρυθμίσεις για τους χρήστες αρκετών κόμβων της Βόρειας Ελλάδας. Ετσι, οι Power Pack συνδρομητές των κόμβων Εβρου, Βέροιας, Νάουσας, Κοζάνης, Καβάλας και Ξάνθης θα πρέπει να θέσουν ως Name Server (DNS) τον 195.242.128.26 (αντί του 193.92.197.40). Για τους χρήστες των παραπάνω κόμβων που χρησιμοποιούν την emulated CSLIP/PPP σύνδεση ισχύουν οι παλιές ρυθμίσεις, οι οποίες είναι πάντα για τον Name Server οι Primary DNS: 193.92.197.105 και Secondary DNS: 193.92.197.109 αντίστοιχα.

Οι χρήστες Power Pack και emulated CSLIP/PPP του macedon θα χρειαστεί να τοποθετήσουν ως Name Server (DNS) τον 195.242.128.26 (αντί του 193.92.197.40), ενώ μπορούν να χρησιμοποιούν ως δευτερεύοντα Name Server τον 193.92.197.105 (όπως ίσχυε ήδη).

Για άλλη μια φορά η στήλη της CompuLink είναι παρούσα, έτοιμη να σας ενημερώσει για όλα τα νεότερα από το αγαπημένο σας on-line Σύστημα. Ready? Go!

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr



ΤΟ Τ.Υ.Σ. ΑΝΑΝΕΩΝΕΤΑΙ!

Το Τμήμα Υποστήριξης Συνδρομητών της CompuLink, υπεύθυνο για την επίλυση προβλημάτων που σχετίζονται με το Σύστημα και την ομαλή λειτουργία του, διαθέτει το δικό του, ανεξάρτητο τηλεφωνικό κέντρο, με αριθμό κλήσης 9248565, όπου όλοι οι συνδρομητές μπορούν να απευθύνονται από τις 9:00 το πρωί μέχρι τις 2:00 μετά τα μεσάνυχτα, 365 μέρες το χρόνο, για τα θέματα που τους απασχολούν. Το Τ.Υ.Σ. είναι πλέον το αρμόδιο τμήμα για:

(1) την απάντηση e-mail των συνδρομητών που έχουν οποιοδήποτε πρόβλημα σε σχέση με τη λειτουργία του συστήματος,

(2) την απάντηση οποιουδήποτε posting σε διάσκεψη του Συστήματος (moderated από CompuLink),

(3) την απάντηση σε voice τηλεφωνικές κλήσεις συνδρομητών που θέλουν τεχνική βοήθεια.

Το Τ.Υ.Σ. είναι, προς το παρόν, στελεχωμένο από τους Νικόλα Δεμιρίδη (baron), Παντελή Παπανικολάου (panda) και Γιώργο Ντάσιο (earthman). Οι συνδρομητές κόμβων μπορούν να απευθύνονται στον Ορφέα Σπηλιωτόπουλο (spider) μόνο μέσω e-mail για οποιοδήποτε πρόβλημα υποστήριξης. Υπεύθυνος Τμήματος είναι ο κ. Γ. Κουρκουτάς (anaconda), ενώ για ειδικά θέματα υπεύθυνοι είναι οι:

Μ. Μαλαξιανάκης (jenny) [Web Server COSMOS]
Δ. Κολιτζίκης (demetrio) [Σύστημα Macedon]
Κ. Πολύζος (goofy) [Υπηρεσία Air Warrior]
Γ. Ντάσιος (earthman) [Υπηρεσία Federation]
Γ. Μπόθος (bothos) [Υπηρεσία Πληροφορική Εβδομάδα]
Ε. Κράτσας (vantor) [Υπηρεσία GameNet]

Υπενθυμίζουμε ακόμα πως οι χρήστες της CompuLink που αποστέλλουν κάποιο e-mail προς συνεργάτη του Τ.Υ.Σ., θα πρέπει να το κοινοποιούν επίσης και στο UserID pubrel, ενώ όσοι επικοινωνούν voice καλό θα είναι να μην ξεπερνούν τα τρία λεπτά σε κάθε τηλεφωνική τους κλήση, επειδή προκαλείται πρόβλημα σε άλλους συνδρομητές που περιμένουν τη σειρά τους.



COSMOΠΟΛΙΤΙΚΑ

Μεγάλη επιτυχία σημείωσε το mirroring από την CompuLink των TUCOWS, μιας από τις γνωστότερες home pages του World Wide Web, η οποία ενημερώνεται διαρ-

κώς με όλες τις καινούριες εκδόσεις των δημοφιλέστερων shareware προγραμμάτων που κυκλοφορούν. Τώρα, οι συνδρομητές της CompuLink που διαθέτουν πρόσβαση στο Internet μπορούν πολύ εύκολα και γρήγορα να προσπελάσουν τις σελίδες των TUCOWS και να κατεβάσουν όποιο από τα αρχεία τους επιθυμούν, κατευθείαν από την επιλογή Services του COSMOS. Λέτε να αρχίσουμε να κινδυνεύουμε από τους Amiga και



Macintosh users; Η αλήθεια, πάντως, είναι πως οι σχετικές σελίδες τους στον COSMOS, οι οποίες έχουν σχεδιαστεί από χρήστες που τρέφουν μεγάλη αγάπη προς τα συμπαθή και γραφικά αυτά είδη υπολογιστικών συστημάτων, είναι επιτυχημένες και αξίζουν μια επίσκεψή σας (θα τις βρείτε στα SIGs - Special Interest Groups - του COSMOS). Ο αέρας της ανανέωσης φύσηξε και στην πασίγνωστη Adventure Magic του Αντρέα Τσουρινάκη, η οποία απέκτησε νέο look και εμπλουτίστηκε με όλες τις τελευταίες λύσεις, cracks και patches των adventure και Role Playing Games που σας βασανίζουν...

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Ωρα όμως για την καθιερωμένη παρουσίαση των νέων διασκέψεων που εμφανίστηκαν αυτόν το μήνα στη βάση μας.

Ονομα διάσκεψης: linux
Συντονιστές: silent, louther

"Στόχος της δημιουργίας αυτής της διάσκεψης είναι να συγκεντρώσει εδώ όλους τους φίλους του Linux με σκοπό την ανταλλαγή απόψεων και πληροφοριών σχετικά με αυτό το διαρκώς εξελισσόμενο λειτουργικό σύστημα. Παρατηρώντας όλο και περισσότερους να ασχολούνται με το Linux, σκέφτηκα ότι η ύπαρξη μιας διάσκεψης για αυτό είναι απαραίτητη.

Τα topics της διάσκεψης είναι:

forum: Συζητήσεις, απόψεις, νέα...

programs: Προγράμματα, patches, kernels...

questions: FAQ, HOW-TO, ερωτήσεις...."

Ονομα διάσκεψης: drtruth
Συντονιστές: ximao, chr15

"Σκοπός της διάσκεψης είναι να απαντά σε απορίες μελών



για πάσης φύσεως απορίες όπως οικογενειακές, αισθηματικές, επαγγελματικές, προσωπικές και ό,τι άλλο. Για να μπορέσει όμως να λειτουργήσει η διάσκεψη με κάποιο επίπεδο, έγινε ανοιχτή αλλά read only!!! Και τότε πώς θα λύνονται οι απορίες; Απλό: Κάθε ενδιαφερόμενος θα στέλνει ένα mail στον αντίστοιχο mod του φύλου του (οι άρρενες στον ximao και το "ασθενές" φύλο στην chr15) και θα υπογράφει με ένα ψευδώνυμο.

Το γράμμα μαζί με την απάντηση θα παρουσιάζεται στα topics men-women αλλά δεν θα εμφανίζεται καθόλου ο αποστολέας. Ετσι θα μπορέσει η διάσκεψη να δέχεται πιο προσωπικές ερωτήσεις. Η διάσκεψη υπόσχεται πλήρη εχεμύθεια για όλα τα γράμματα. Ετσι, κανείς άλλος δεν θα μάθει τον αποστολέα ενός γράμματος, παρά μόνον ο αντίστοιχος moderator. Η διάσκεψη δεν έχει σκοπό να υποστηρίξει ότι έχει το αλάθητο της γνώμης. Κάθε άλλο. Ομως η παρουσία της χρειάζεται πολλές φορές όταν κάποιος έχει θολώσει και δεν βλέπει ή δεν θέλει να δει αυτό που είναι μπροστά στα μάτια του. Μια δεύτερη γνώμη πάντα μπορεί να βοηθήσει, ειδικά όταν προσπαθεί να είναι όσο το δυνατόν γίνεται αντικειμενική. Θα κάνουμε ό,τι μπορούμε ώστε να μην σας απογοητεύσουμε. Περιμένουμε τα γράμματά σας μόνο με mail, και εμείς θα προσπαθήσουμε να σας απαντήσουμε όσο γίνεται πιο γρήγορα."

Ονομα διάσκεψης: κινητά (macedon)
Συντονιστής: intel

"Οπως όλοι βλέπουμε, στον αιώνα μας η τεχνολογία έχει φτάσει σχεδόν στα ύψη. Δεν απέχει πολύ από τη φαντασία. Μια απόδειξη της τεχνολογικής ανάπτυξης είναι και η δημιουργία των κινητών τηλεφώνων. Κάποιων συσκευών δηλαδή με τις οποίες μπορείς να επικοινωνείς με άλλους ανθρώπους, ΟΠΟΥ και να είσαι. Σε αυτήν λοιπόν τη διάσκεψη θα μιλήσουμε για τα κινητά τηλέφωνα, για τα δίκτυα σύνδεσης και γενικά για τα ΠΑΝΤΑ γύρω από αυτό το θέμα. Θα ήθελα ΠΑΡΑ πολύ τη συμμετοχή σας."

Εδώ όμως θα πρέπει να σας αποχαιρετήσω για μια ακόμα φορά. Μέχρι τον επόμενο μήνα, see you on-line, φίλοι μου! ■

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

Ενας επεξεργαστής κειμένου στα μέτρα σας

Πολλοί από εσάς θα έχετε προσπαθήσει κατά καιρούς να φτιάξετε κάποιον editor ή επεξεργαστή κειμένου ως εργασία στις σπουδές σας ή ως μέρος της προγραμματιστικής σας έμπνευσης. Το αποτέλεσμα σίγουρα θα ποίκιλλε,ανάλογα, βέβαια και με τη γλώσσα με την οποία δουλέψατε.

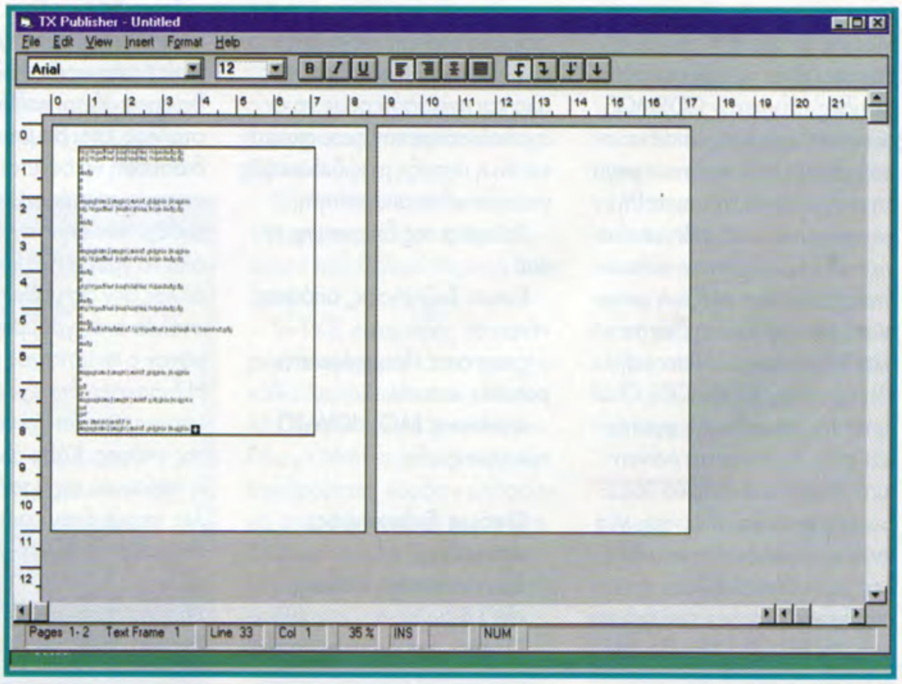
Του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

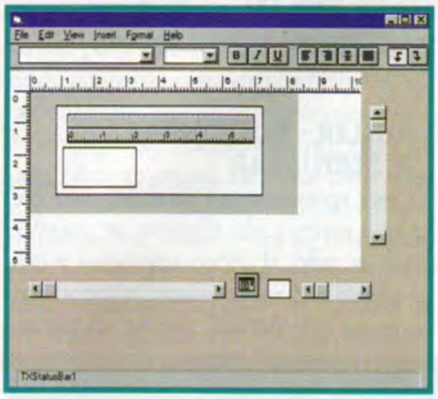
Παρά το γεγονός ότι το θέμα φαίνεται σχετικά απλό, σίγουρα θα σας έχει απασχολήσει αρκετές φορές. Για το λόγο αυτό, σας παρουσιάζουμε ένα control που κάνει τη δουλειά που θέλετε, χωρίς πολύ κόπο και τεράστια listings με κώδικα.

TX TEXT-CONTROL

Πρόκειται για έναν ολοκληρωμένο επεξεργαστή κειμένου μέσα σε ένα control, από τους καλύτερους του είδους του. Με τη χρήση του μπορούμε να πραγματοποιήσουμε κάθε είδους εφαρμογές που χρησιμοποιούν κείμενο μέσω της μεγάλης ευκολίας στον προγραμματισμό που προσφέρει η Visual Basic. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα επαγγελματικού formatting στην εκτύπωση αλλά και την εμφάνιση, την οποία διαθέτουν οι περισσότεροι word processors που κυκλοφορούν στην αγορά.

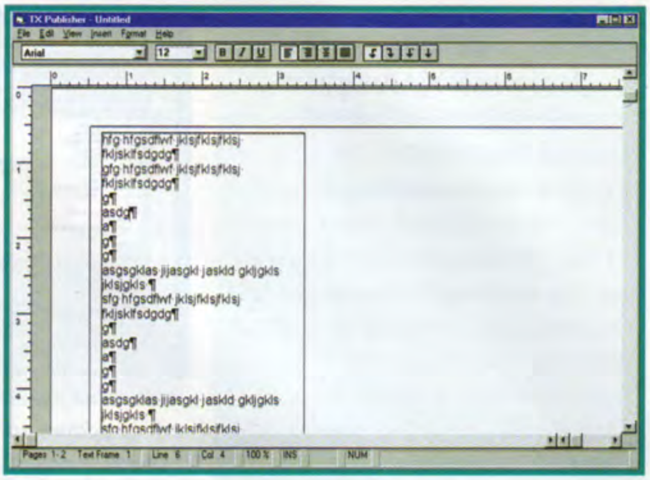
Στην πραγματικότητα το TX Text αποτελείται από τέσσερα controls που μπορούν και συνεργάζονται άψογα μεταξύ τους: ο χάρακας (ruler), η μπάρα εργαλείων (buttonbar), η μπάρα κατάστασης (statusbar) και βέβαια το ίδιο το control του κειμένου. Ξεκινώντας το project της Visual Basic, προσθέτουμε το control στην παλέτα των εργαλείων μας και συνεχίζουμε με τη σχεδίαση της φόρμας. Εξαρχής καθίστανται αισθητά τα θετικά στοιχεία του αντικειμένου μας, μια και σχεδόν όλες οι εργασίες γίνονται με πολύ εύκολο και γρήγορο τρόπο. Οι περισσότερες λειτουργίες εκτελούνται καλώντας διάφορες εσωτερικές διαδικασίες ή δίνοντας τις απαραίτητες τιμές σε συγκεκριμένες ιδιότητες των controls. Τα αρχεία που μπορούμε να διαχειριστούμε από το TX Text είναι τα text, που είναι απλό κείμενο ASCII, και τα Rich Text Format, που μπορούν να κρατήσουν κάποια ιδιαίτερη μορφοποίηση για τις γραμματοσειρές και τις παραγράφους. Τέλος, υπάρχει το εσωτερικό format που





χρησιμοποιεί headers και κείμενο μαζί. Το RTF, βέβαια, υπάρχει προκειμένου να καταστεί δυνατή η σύνδεση και η μεταφορά κειμένων από και σε άλλους επεξεργαστές κειμένου. Για να σας δώσουμε ένα παράδειγμα της ευχρηστίας του TX Text, σας παραθέτουμε τον πολύ απλό τρόπο με τον οποίο φορτώνουμε ή σώζουμε RTF αρχεία. Αν τοποθετήσουμε το filename του αρχείου που θέλουμε να ανοίξουμε στο property RTFImport, η εργασία πραγματοποιείται αυτόματα. Αντίστοιχα το κείμενο μπορούμε να το σώσουμε σε RTF δίνοντας το filename που θέλουμε στο property RTFExport. Από την άλλη μεριά, το εσωτερικό format του control είναι πολύ πιο σύνθετο αλλά σας "ανοίγει" τις δυνατότητές του στο μέγιστο. Μπορείτε, για παράδειγμα, να έχετε στο ίδιο αντικείμενο περισσότερα από ένα αρχεία ανοικτά, να παρεμβάλλετε κομμάτια ενός κειμένου σε κάποιο άλλο και γενικά οτιδήποτε μπορείτε να σκεφτείτε γίνεται απλά και βέβαια με λίγες γραμμές κώδικα.

Συνεχίζοντας το "ψάξιμο" μέσα στο control, διαπιστώνουμε τις τεράστιες δυνατότητές του. Είναι στο χέρι του προγραμματιστή να το χρησιμοποιήσει με απλό τρόπο ή να προχωρήσει σε πιο σύνθετες λειτουργίες. Στο σημείο αυτό θα δούμε πιο αναλυτικά τις δυνατότητές του, παρουσιάζοντας τα πιο σημαντικά properties του TX Text. Αρχικά θα αναφέρουμε τις ιδιότητες στις οποίες μπορούμε να δώσουμε τιμές από το design και κατόπιν όλες τις υπόλοιπες. Το backstyle είναι σχετικά γνωστό και από άλλα αντικείμενα και μας επιτρέπει να "βλέπουμε" ή όχι μέσα από το κείμενο του control.





Τα PageMarginB, PageMarginL, PageMarginR, PageMarginT καθορίζουν τα περιθώρια που θα έχει η σελίδα μας στο επάνω, το κάτω και το πλαϊνό μέρος της. Με το SizeMode Property δηλώνουμε τον τρόπο με τον οποίο θα μπορούν οι χρήστες να μετακινούν το control, αν βέβαια εμείς το επιτρέψουμε. Με το Zoomfactor δηλώνουμε το ποσοστό επί τοις εκατό που θα εμφανίζεται το κείμενό μας. Αντίστοιχα το insertionmode δηλώνει αν στο σημείο του κέρσορα το κείμενο που θα γράψουμε θα σπρώξει το προηγούμενο κείμενο δεξιά ή θα το σβήσει. Τα properties που ακολουθούν σχετίζονται με το control τη στιγμή της σχεδίασης, αλλά στο Run-time δουλεύουν στο κείμενο που έχουμε επιλέξει. Σε ό,τι αφορά τα fontname, fontbold, fontitalic, alignment κ.λπ., είναι γνωστή η χρήση τους. Υπάρχουν επίσης τα Baseline, που καθορί-

LISTING 1

Εκτύπωση του περιεχομένου στη θέση που βρίσκεται στη φόρμα.

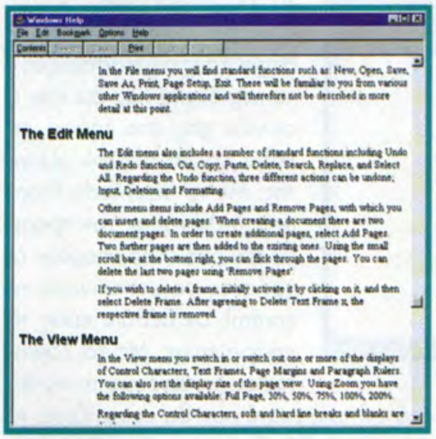
```
Private Sub mnuFile_Print_Click()
Dim i As Integer
Printer.Print
For i = 1 To MaxID
TextControl1(i).PrintDevice = Printer.hDC
TextControl1(i).PageMarginL =
  TextControl1(i).Left
TextControl1(i).PageMarginT =
  TextControl1(i).Top
TextControl1(i).PrintPage = 1
Next i
Printer.NewPage
Printer.EndDoc
End Sub
```

Το "PC Master" βρίσκεται στην ευχάριστη θέση να σας προσφέρει δύο upgrades που έρχονται από την APEX. Συγκεκριμένα, μαζί με τη Visual Basic 4.0 η Microsoft διανέμει το DBGRID, μια πιο απλή έκδοση του πολύ γνωστού True DBGRID της Apex. Επειδή στην έκδοση που όλοι έχουμε μαζί με τη γλώσσα είχαν παρατηρηθεί μερικά bugs, η εταιρία έχει δημιουργήσει κάποια patches με τελευταία την 1.0d. Το περιοδικό μας πήρε την άδεια να σας προσφέρει τα απαραίτητα αρχεία για την αναβάθμιση αυτή, τα οποία θα βρείτε στο CD-ROM του επόμενου μήνα, μαζί με οδηγίες για την εγκατάστασή τους. Ακόμη θα περιλαμβάνεται και ένα εντυπωσιακό Add-in, το οποίο μετατρέπει αυτόματα τις εφαρμογές σας στο νέο control χωρίς καμία αλλαγή στον κώδικα.

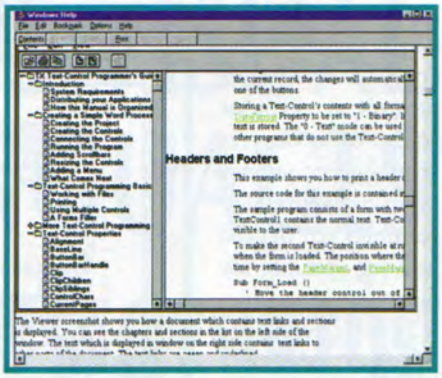
LISTING 2

Είναι πολύ απλή η διαδικασία του resize μέσα στη φόρμα.

```
Private Sub Form_Resize()
TextControl1.Height = ScaleHeight -
    Data1.Height - TXRuler1.Height -
    TXButtonBar1.Height
Data1.Top = ScaleHeight - Data1.Height
TXStatusBar1.Top = Data1.Top
TXStatusBar1.Left = Data1.Width
TXStatusBar1.Width = ScaleWidth -
    Data1.Width
End Sub
```



ζει το subscript και το superscript των γραμμάτων, LineSpacing, που ορίζει την απόσταση των γραμμών μεταξύ τους, σε ποσοστό ή σε twips, το printcolors, που δηλώνει αν η εκτύπωση θα είναι έγχρωμη ή ασπρόμαυρη, και το VTSpellDictionary που δηλώνει το λεξικό το οποίο θα χρησιμοποιεί ο ορθογράφος. Το τελευταίο prop-

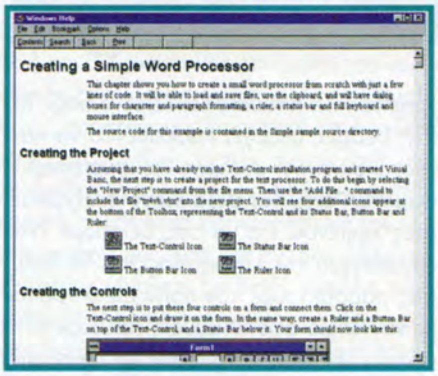


erty μπορούμε να το συνδέσουμε με το VT Speller το οποίο είναι ξεχωριστό control και δεν συνοδεύει το πακέτο. Εκτός από αυτές τις ιδιότητες υπάρχουν και αρκετές ακόμη οι οποίες είναι προσβάσιμες μόνο κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του προγράμματος. Μπορούμε να δούμε τη σελίδα που βρισκόμαστε, το είδος των στηλοθετών που θα χρησιμοποιήσουμε αλλά και τις θέσεις τους, καθώς και τις σελίδες του κειμένου μας σε πραγματικό μέγεθος με τα πλαίσιά τους ή απλά όπως και στο γνωστό Textbox.

Τα εσωτερικά μηνύματα του TX εμφανίζονται στα αγγλικά, τα γερμανικά ή τα ισπανικά. Δυστυχώς η ελληνική γλώσσα δεν περιλαμβάνεται ανάμεσά τους. Ενα σημαντικό κομμάτι του control αφορά στα αντικείμενα που μπορούμε να τοποθετήσουμε μέσα στα κείμενά μας. Καταρχήν, έχουμε τα πλαίσια (frames) που μπορούν να μετακινηθούν ή να αλλάξουν μέγεθος και για το λόγο αυτόν υπάρχει μια σειρά από ιδιότητες για αυτά. Ειδικά για τις εικόνες υπάρχει ένα έξτρα Image Control που επιτρέπει το άνοιγμα αρχείων BMP, TIFF και WMF και ταυτόχρονα παρέχει τρόπους αλλαγής της εμφάνισής τους.

RULLER - BUTTONBAR & STATUSBAR

Οπως προαναφέραμε το vbx έχει και άλλα τρία controls που έρχονται ως συμπλήρωμα σε αυτό. Η μπάρα εργαλείων περιέχει μερικά από τα πιο γνωστά πλήκτρα που βλέπουμε στις βασικές μπάρες εργαλείων



LISTING 3

Με τον απλό αυτό τρόπο μπορείτε να μεταφέρετε τον κέρσορα στο σημείο που έχετε ορίσει κάποιο bookmark.

```
Private Sub cmdOk_Click()
Form1!TextControl1.FieldCurrent =
    Text1.Text
Form1!TextControl1.SelStart =
    Form1!TextControl1.FieldStart - 1
Form1!TextControl1.SelLength =
    Form1!TextControl1.FieldEnd - _
    Form1!TextControl1.FieldStart + 1
End Sub
```

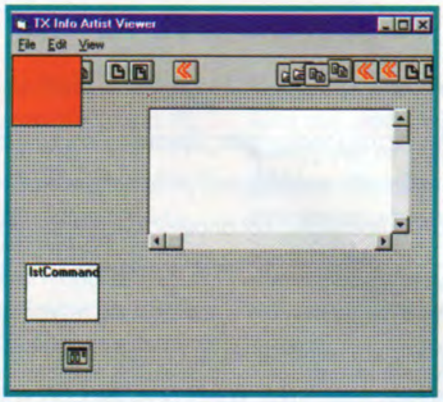
όλων των γνωστών επεξεργαστών κειμένου της αγοράς. Αντίστοιχα η statusbar παρέχει τις πληροφορίες που θέλουμε για το κείμενο όπως θέση του κέρσορα και άλλα. Τέλος, ο χάρακας δίνει πληροφορίες για τα περιθώρια αλλά και τους στηλοθέτες που έχουμε στα κείμενά μας. Η σύνδεσή τους με το κεντρικό control γίνεται δίνοντας το όνομα του χάρακα, του buttonbar ή του statusbar στα αντίστοιχα properties του TX Text. Μια άλλη, αρκετά χρήσιμη, λειτουργία του TX Text παρέχει τη δυνατότητα εργασίας σε συνεργασία με datacontrols και γενικότερα βάσεις δεδομένων.

LISTING 4

Ετσι μπορούμε να δούμε τη διαφορά στο header των δύο εκδόσεων του TX Text.

```
If FileHeader.lVersion =
    CONTROL_VERSION_230 Then
Get #1, , Doc
txCur.PageMarginL = Doc.lLeftMargin
txCur.PageMarginT = Doc.lTopMargin
txCur.PageMarginR = Doc.lRightMargin
txCur.PageMarginB = Doc.lBottomMargin
txCur.PageWidth = Doc.lWidth
txCur.PageHeight = Doc.lHeight
Else
txCur.PageMarginL = 1440
txCur.PageMarginT = 1440
txCur.PageMarginR = 1440
txCur.PageMarginB = 1440
txCur.PageWidth = DINA4_X
txCur.PageHeight = DINA4_Y
End If
```

Οι εφαρμογές του control δεν περιορίζονται μόνο στον επεξεργαστή κειμένου, αφού μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε και ως απλό Textbox με περισσότερες όμως δυνατότητες σε γραμματοσειρές και χρώματα. Από το σημείο αυτό και μετά είναι στο χέρι κάθε προγραμματιστή να το προσαρμόσει στις ανάγκες και τις απαιτήσεις του. Τα listings που περιλαμβάνονται σε αυτό το άρθρο δείχνουν την ευκολία με την οποία μπορείτε να εκτελέσετε πολλές από τις λειτουργίες του control με απλές εντολές και δίνοντας τιμές σε μερικά properties.



TX INFO ARTIST & TX PUBLISHER

Πρόκειται για δύο έξτρα εργαλεία τα οποία συνοδεύουν το TX Text επεκτείνοντας τις δυνατότητές του. Το publisher δίνει τη δυνατότητα λειτουργίας του text ως πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας εγγράφων, DTP, καθώς και να έχουμε ελεύθερα κείμενα, πλαίσια, φωτογραφίες και οτιδήποτε άλλο μπορούμε να φανταστούμε σε ένα αντίστοιχο πρόγραμμα. Από την άλλη μεριά, με το Info Artist μπορούμε να κρατήσουμε αλλά και να παρουσιάσουμε τις πληροφορίες μας υπό μορφή βιβλίου ή ακόμα καλύτερα όπως περίπου είναι το Acrobat της Adobe.



Όλα οι προαναφερθείσες δυνατότητες προσφέρουν μία πολύ καλή λύση σε προβλήματα που μας παρουσιάζονται κατά καιρούς. Για την πληρέστερη κατανόηση της λειτουργίας του συγκεκριμένου control, το περιοδικό μας κάνει ενέργειες προκειμένου να εξασφαλίσει την άδεια να προσφέρει ένα demo του στο CD-ROM του επόμενου μήνα. Κλείνοντας, υπενθυμίζουμε ότι μπορείτε να μας στέλνετε σχόλια, ερωτήσεις και παρατηρήσεις με e-mail στη διεύθυνση beastie@compulink.gr. Κάποιοι φίλοι του περιοδικού που κατά καιρούς έχουν στείλει διάφορα προγράμματά τους σε Visual Basic ή Delphi, μπορούν αν θέλουν να τα ξαναστείλουν στην παραπάνω διεύθυνση σε μορφή zip. Βέβαια καλό είναι να συνοδεύονται και από ένα αρχείο κειμένου που θα αναφέρει την ακριβή λειτουργία του προγράμματος καθώς και τις οδηγίες εγκατάστασης. Αν το πρόγραμμά σας κριθεί αξιόλογο -και αν βέβαια το επιθυμείτε- μπορεί να το δείτε και σε κάποιο από τα επόμενα CDs του περιοδικού μας. Περιμένουμε λοιπόν τη δική σας συμμετοχή στη στήλη που εσείς στηρίζετε.

LISTING 5

Με λίγες γραμμές κώδικα μπορούμε να γράψουμε τη διαδικασία της αποθήκευσης για όλα τα formats.

```
If UCase$(Right$(Filename, 3)) = "RTF"
  Then
FileType = RTF_FILE
Else
FileType = TXM_FILE
End If
Screen.MousePointer = HOURGLASS
If (FileType = RTF_FILE) Then
' Save RTF file
OldSelStart = txCur.SelStart
txCur.RTFExport = Filename
txCur.SelStart = OldSelStart
Else
Open Filename For Binary As #1
If Err Then
MsgBox "Can't open file: " + Filename
GoTo cleanup_sf
End If
FileHeader.lVersion =
  CONTROL_VERSION_230
Put #1, , FileHeader
Doc.lLeftMargin = txCur.PageMarginL
Doc.lTopMargin = txCur.PageMarginT
Doc.lRightMargin = txCur.PageMarginR
Doc.lBottomMargin = txCur.PageMarginB
Doc.lWidth = txCur.PageWidth
Doc.lHeight = txCur.PageHeight
Put #1, , Doc
' Write text control contents
txCur.Save = FileAttr(1, GET_FILE_HANDLE)
Close #1
End If
If Err Then
MsgBox "Can't save file: " + Filename
GoTo cleanup_sf
End If
' Set the window caption
frmMDIParent.ActiveForm.Caption =
  UCase$(Filename)

cleanup_sf:
Screen.MousePointer = DEFAULT
```

LISTING 6

Η εκτύπωση πολλαπλών σελίδων με μία ή περισσότερες κόπιες.

```
If frmMDIParent.CMDialog1.Flags And
  PD_PAGENUMS Then
StartPage =
  frmMDIParent.CMDialog1.FromPage
EndPage = frmMDIParent.CMDialog1.ToPage
End If
' Print selected pages
Printer.Print
For Copy = 1 To
  frmMDIParent.CMDialog1.Copies
For CurPage = StartPage To EndPage
frmMDIParent.ActiveForm.TextControl1.Print
  Device = Printer.hDC
frmMDIParent.ActiveForm.TextControl1.Print
  Page = CurPage
Printer.NewPage
Next CurPage
Next Copy
Printer.EndDoc
```

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

BEST GAMES 1996

Αγαπητό PC Master,
Σκοπός του γράμματός μου είναι να εκφράσω τις αντιρρήσεις μου σχετικά με το αφιέρωμα για τα καλύτερα παιχνίδια του '96, σε ό,τι αφορά τα adventures συγκεκριμένα. Τον κ. Τσουρινάκη τον παρακολουθώ από όταν είχε πρωτοεμφανιστεί στο "Pixel" παρουσιάζοντας το The pawn, τον εκτιμώ και τον σέβομαι δε σε βαθμό που να τον θεωρώ "πνευματικό adventuroπατέρα" για μένα και άλλους προφανώς Ελληνες adventurers, μια και χωρίς αυτόν πολλοί δεν θα είχαμε έρθει σε επαφή με αυτόν τον τόσο μαγευτικό κόσμο. Και καλά κάνει που στιγματίζει την ακατάσχετη χρήση της λεγόμενης τεχνολογίας αιχμής. Πώς όμως οι κατασκευαστικές εταιρίες ή μάλλον οι εταιρίες εισαγωγής, μια και αναφερόμαστε στην Ελλάδα, να αλλάξουν γραμμή και να εισαγάγουν ή να προωθούν άλλα adventures όταν τα 6 από τα 10 καλύτερα adventures, σύμφωνα με το αφιέρωμα του εγκυρότερου περιοδικού στην Ελλάδα, στηρίζονται από σημαντικό βαθμό έως εξ ολοκλήρου στα video sequences ή στη χρήση βιντεοσκοπημένων ηθοποιών; Δεν λέω, άριστα για το είδος τους τα σενάρια των Ripper και Gabriel Knight 2, δεν συγκρίνονται όμως -κατά τη γνώμη μου- με την πρωτοτυπία των Normality και I have no mouth and I must scream. Αλήθεια, το Kingdom of Magic, που μόνο το The Pandora Directive συγκρίνεται κάπως μαζί του από πλευράς δράσης, γιατί ξεχάστηκε τόσο γρήγορα; Μήπως γιατί τα γραφικά του δεν ήταν βιντεοσκοπημένα; Και καλά όλα τ' άλλα, το χιλιοεπαναλαμβανόμενο χιούμορ του Al Lowe ακόμα να το βαρεθείτε; Λες και δεν κυκλοφόρησαν περιπέτειες φέτος με αληθινά καλό και φρέσκο χιούμορ (Flight of the Amazon Queen), το χαζοαμερικανάκι ο Larry μας έλειπε;

Θα μου πείτε βέβαια "Τι να κάνουμε; Αφού αυτά μας άρεσαν περισσότερο, ψέματα να σας πούμε;". Δεν φέρνω αντίρρηση, αλλά γιατί να μην ακουστεί και η γνώμη των αναγνωστών; Γιατί να μη γίνει ένα δημοψήφισμα, ξέχωρα από το αφιέρωμα των συντακτών, όπου οι αναγνώστες θα αναδείξουν τα δικά τους καλύτερα παιχνίδια;

Μια και αναφέρθηκα στους αναγνώστες, να πω και μια ιδέα που θα έκανε το περιοδικό κυριολεκτικά ΤΕΛΕΙΟ. Γιατί δεν υιοθετείτε μία "στήλη" στο συνοδευτικό CD του περιοδικού όπου οι αναγνώστες θα μπορούν να εκφράζουν τη γνώμη τους για θέματα σχετικά με τους υπολογιστές και την Πληροφορική (π.χ. games, Internet κ.ά.); Προσωπικά πιστεύω πως αυτός ο έμμεσος διάλογος θα ωφελούσε πολύ και ποικιλοτρόπως το χώρο της Πληροφορικής στη χώρα μας. Είναι, εξάλλου, το μόνο που ουσιαστικά λείπει από το κατά τ' άλλα πληρέστατο περιοδικό. Δοκιμάστε το τουλάχιστον.

Αυτά και συγγνώμη αν σας κούρασα.

Με σεβασμό προς όλους και ιδιαίτερα προς τον κ. Τσουρινάκη,

Γιώργος Κοσκινάς

ΥΓ. 1: Ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ. 2: Αντρέα, συγγνώμη, αλλά αν δεν κρίνουν οι "υιοί" τον "πατέρα", τότε ποιος θα τον κρίνει;

▼ Αγαπητέ Γιώργο,
Η αλήθεια είναι ότι η επιλογή των καλύτερων games είναι μια ιδιαίτερα δύσκολη υπόθεση και, ως ένα βαθμό, υποκειμενική. Τα "Καλύτερα Games του 1996" επιλέχθηκαν έπειτα από αρκετή σκέψη και προβληματισμό από κάθε συντάκτη, όχι μόνον βάσει της προσωπικής του προτίμησης, αλλά και των "αντικειμενικών" πλεονεκτημάτων που έχει καθένα από τα παιχνίδια αυτά. Οπως θα παρατήρησες, τα "Καλύτερα" δεν επιλέχθηκαν από μια "κάποια" συντακτική επιτροπή, έτσι αόριστα, αλλά από συγκεκριμένα άτομα, τα οποία διαθέτουν κατά ένα μεγάλο ποσοστό την "εξειδίκευση" (αν μπορούμε να το πούμε έτσι) ώστε να είναι σε θέση να έχουν μια πιο σφαιρική άποψη για τους τίτλους που κυκλοφορούν στην αγορά και να επιλέξουν τους, κατά τη γνώμη τους, καλύτερους.

Επειδή φαίνεται ότι είσαι μάλλον adventur-άς είναι πράγματι μεγάλη ατυχία που, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, ο Αντρέας είναι εκτός Αθηνών και δεν θα μπορέσουμε να φιλοξενήσουμε μια δική του απάντηση. Είμαι σίγουρος, όμως, ότι στο επόμενο Adventure SOS κάτι θα υπάρχει. Και είμαι σίγουρος γιατί γνωρίζω τον Αντρέα τόσα χρόνια ώστε να ξέρω ότι δεν αφήνει ΟΥΤΕ ΕΝΑ γράμμα αναπάντητο - και καλά κάνει.

Επειδή τυγχάνω και εγώ ολίγον adventur-άς, σε ορισμένα σημεία μπορώ να πω ότι συμφωνώ μαζί σου. Ωστόσο, η γνώμη μου είναι αυστηρά υποκειμενική: Αυτό μ' αρέσει, αυτό όχι τόσο, αυτό το σιχαίνομαι. Δεν είμαι δα και ειδήμων...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΝΟΗ ΖΩΗΣ ΣΤΟΝ PC

Αγαπητό PC Master,
Λέγομαι Φώτης Τζιώκας και είμαι ένας από τους πολλούς και εντυπωσιασμένους αναγνώστες του περιοδικού σου. Εχω έναν 486DX4/100, 16MB

RAM, 500MB HD και 14" οθόνη. Το να πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στη Ελλάδα είναι δεδομένο, γι' αυτό περνάω στα ερωτήματά μου:

1. Τι "ζωή" έχει ακόμα ο υπολογιστής μου;

2. Αν αλλάξω κάρτα οθόνης και βάλω την DIAMOND ST. 64V.2MB, θα αυξηθεί η ταχύτητα του υπολογιστή μου και θα καλυτερέψουν τα γραφικά ή απλώς θα καλυτερέψουν τα γραφικά;

3. Στην κάρτα οθόνης που έχω μπορώ να κάνω αναβάθμιση στη μνήμη;

4. Στο τεύχος 79 Δεκεμβρίου, οι τίτλοι των παιχνιδιών που έχετε στο εξώφυλλο δεν αντιστοιχούν στις αντίστοιχες εικόνες των παιχνιδιών. Σας υπενθυμίζω ότι αυτό έγινε και στο τεύχος 65 Σεπτεμβρίου '95. Γιατί συνέβη αυτό; Μήπως είναι τυπογραφικό λάθος ή μήπως είναι κρυφός διαγωνισμός;

ΥΓ. 1: Αν και είναι η πρώτη φορά που σου στέλνω γράμμα, ελπίζω σε απάντηση.

ΥΓ. 2: Γιατί δεν βάζετε το CD μέσα σε κουτάκι, όπως έχουν άλλα περιοδικά του είδους;

ΥΓ. 3: Εύχομαι στο ερώτημα 4 να είναι πράγματι διαγωνισμός και να έχω κερδίσει!

ΥΓ. 4: Συνέχισε την πολύ καλή δουλειά που κάνεις και τα ξαναλέμε τον επόμενο μήνα.

Ελπίζω να μη σε κούρασα με τις ερωτήσεις μου.

Φιλικά,

Φώτης Τζιώκας

Κατερίνη

Φίλε Φώτη,

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

1. Ο υπολογιστής σου θα δουλεύει για ακόμα πολλά χρόνια. Το θέμα είναι αν εσένα σε ικανοποιεί η απόδοσή του και αν ανταποκρίνεται στις ανάγκες σου. Δυστυχώς δεν μας αναφέρεις για ποιες εργασίες ακριβώς τον χρησιμοποιείς, οπότε δεν μπορούμε να σου δώσουμε κάποια συμβουλή.

2. Αυτό εξαρτάται από το ποια είναι η κάρτα οθόνης που έχεις τώρα (και δεν μας είπες ποια είναι...). Γενικώς με μια επιταχυντική PCI κάρτα οθόνης, οι επιδόσεις ανεβαίνουν, διότι οι κάρτες αυτού του είδους "ξαλαφρώνουν" τον επεξεργαστή σου. Οσον αφορά τώρα στα γραφικά, αφού θα μπορείς να δουλεύεις ταχύτερα με περισσότερα χρώματα στην οθόνη, είναι φυσικό να βελτιωθούν.

3. Δυστυχώς, δεν μας λες ποια είναι αυτή, οπότε δεν μπορούμε να σου απαντήσουμε...

4. Ουδείς αλάνθαστος. Ελπίζω να μας επιτρέπετε πού και πού να κάνουμε και κάποιο λαθάκι...

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM

Αγαπητοί συντάκτες του PC Master, Χρόνια πολλά και συγχαρητήρια για τη δουλειά σας που είναι πρωτοφανής για τα ελληνικά δεδομένα. Θα ήθελα ως ένας φανατικός αναγνώστης από το '94 να μου εξηγήσετε κάποια πράγματα για το modem που αγόρασα πρόσφατα.

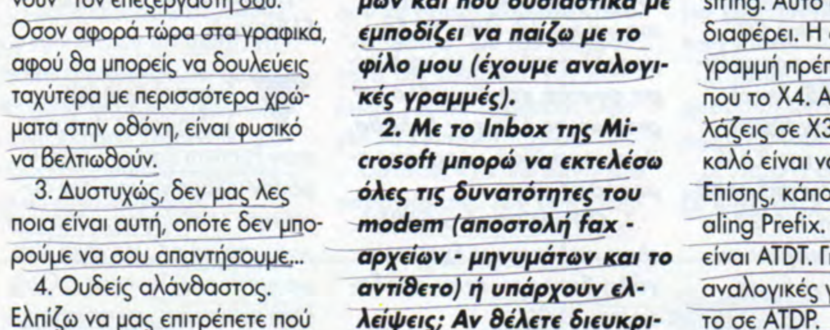
1. Επειδή πήρα πρόσφατα το Command & Conquer Red Alert και ενδιαφέρομαι στο παιχνίδι με άλλον παίκτη μέσω modem να μου πείτε πώς μπορώ να αποσύρω από το παιχνίδι το mode του DIAL TONE, το οποίο δεν ισχύει στη συντριπτική πλειονότητα των ελληνικών γραμμών και που ουσιαστικά με εμποδίζει να παίζω με το φίλο μου (έχουμε αναλογικές γραμμές).

2. Με το Inbox της Microsoft μπορώ να εκτελέσω όλες τις δυνατότητες του modem (αποστολή fax - αρχείων - μηνυμάτων και το αντίθετο) ή υπάρχουν ελλείψεις; Αν θέλετε διευκρινίστε το.

3. Σκέφτομαι να συνδεθώ στο Internet μέσω CompuLink. Το Red Alert θα μπει στο φοβερό GameNet;

Ευχαριστώ πολύ, χρόνια πολλά.

Παναγιώτης Λιβιτσάνος



Αγαπητέ Παναγιώτη,

Χρόνια πολλά και καλή χρονιά και σε εσένα. Ακόμα κι αν δεν ήσουν αναγνώστης από το '94, εμείς πάλι θα σου απαντούσαμε... Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

1. Ο γενικός κανόνας, στην περίπτωση βέβαια που δεν σου παρέχεται η δυνατότητα μέσω του modem setup, είναι να βρεις ένα αρχείο με το όνομα modem.cfg ή κάτι σχετικό. Αυτό το αρχείο είναι συνήθως text, οπότε το ανοίγεις από τον editor του DOS ή το notepad των Windows. Εκεί κρατιούνται όλες οι ρυθμίσεις του modem, όπως η ταχύτητα, το μοντέλο και το initialization string. Αυτό είναι που μας ενδιαφέρει. Η συγκεκριμένη γραμμή πρέπει να περιέχει κάπου το X4. Αν το βρεις, το αλλάζεις σε X3. Αν δεν το βρεις, καλό είναι να το προσθέσεις. Επίσης, κάπου θα βρεις το Dialing Prefix. Η default τιμή του είναι ATDT. Για να δουλέψει σε αναλογικές γραμμές άλλαξέ το σε ATDP.

2. Με το Inbox μπορείς να στείλεις όλα όσα αναφέρεις, με τη μόνη διαφορά ότι τα αρχεία που θα στέλνεις πρέπει να είναι προσαρτήσεις (attachments) σε κάποιο ή κάποια μηνύματα. Επιπλέον, αν θέλεις να στείλεις fax, θα πρέπει να έχεις επιλέξει και αυτήν την υπηρεσία του Inbox (Microsoft fax).

3. Το Red Alert ήδη παίζεται στο GameNet! Εάν υπάρχει ενδιαφέρον από αρκετούς χρήστες, τότε μπορούν να διοργανωθούν και διαγωνισμοί, αλλιώς θα μπορείς να παίζεις με τους φίλους σου κατόπιν δική σας συνεννόησης.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΜΝΗΜΟΒΟΡΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Αγαπητό PC Master, Οσα "συγχαρητήρια" να σας πω για το περιοδικό σας δεν φτάνουν για να με καλύψουν. Ετσι μπαίνω κατευθείαν στο θέμα που με "καίει".

Προ ολίγων μηνών αγόρασα έναν Pentium/150MHz με 8MB RAM, CD-ROM drive 8x και 850MB HD. Δυστυχώς όμως τελευταία μου μπήκαν μέσω του περιοδικού σας κάποιες ιδέες, γι' αυτό και ζητάω αυτήν τη στιγμή τη συμβουλή σας. Δεδομένου του ότι ασχολούμαι κυρίως με παιχνίδια, εκπαιδευτικά CD-ROMs και κάποια προγράμματα όπως Win95, Excel, Word, θεωρείτε αναγκαία την αναβάθμιση της RAM στα 16MB και του σκληρού δίσκου στα 1.2 ή 1.4 GB;

Θα ήμουν ευγνώμων αν δημοσιεύατε το γράμμα μου.

Ευχαριστώ προκαταβολικά,

Γιώργος

ΥΓ.: Αν σας κούρασα ζητώ συγγνώμη και ελπίζω σε δημοσίευση του γράμματός μου.

▼ Αγαπητέ Γιώργο,

Δεν μας κούρασες καθόλου. Πρέπει να ξέρεις ότι είναι υποχρέωση αλλά και ευχαρίστησή μας να λύνουμε τις απορίες σας και να σας βοηθάμε.

Οι εφαρμογές που αναφέρεις (Win95 κ.λπ.) τρέχουν με 8MB μνήμης, αλλά θα μείνεις σίγουρα πιο ικανοποιημένος αν προσθέσεις άλλα 8 γιατί θα έχεις θεαματική αύξηση της ταχύτητας. Οσον αφορά στα παιχνίδια, νομίζω ότι λίγα είναι αυτά που απαιτούν 16MB μνήμης, αλλά είμαι σίγουρος ότι όλα θα τρέχουν πιο άνετα με αυτά. Σχετικά τώρα με το σκληρό δίσκο, πρέπει να προβείς στην προσθήκη ενός δεύτερου εάν διαπιστώσεις ότι αυτός που έχεις τώρα φθάνει στα όριά του. Αν όμως έχεις αρκετά MB ελεύθερα, τότε ποιος ο λόγος να πάρεις και έναν μεγαλύτερο;

ΤΙ ΕΙΔΟΥΣ CD-ROM;

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας 15χρονος φανατικός αναγνώστης σου και είναι περιττό πια να πω ότι είσαι το δημοφιλέστερο και το καλύτερο φυσικά κομπιουτερο-περιοδικό σε όλη την Ελλάδα. Ας προχωρήσω τώρα στις ερωτήσεις μου:

1. Ο Pentium ή ο 6x86 είναι καλύτερος; Εχουν μεγάλη διαφορά στην απόδοση του Η/Υ;

2. Τι είναι το Photo Audio CD-ROM;

3. Αξίζει να πάρω ένα 8x CD-ROM ή με ένα 4x θα κάνω τη δουλειά μου μέχρι να βγουν τα DVD-ROMs (το χρησιμοποιώ κυρίως για games);

4. Για να βλέπεις τηλεόραση από τον υπολογιστή σου τι άλλο χρειάζεται εκτός από TV TUNER;

5. Σε μερικά παιχνίδια (π.χ. BROKEN SWORD) χρειάζεται κάποια VESA; Τι είναι ακριβώς;

6. Ποιο παιχνίδι είναι καλύτερο: το TORIN'S PASSAGE ή το THE GENE MACHINE; Θα ήθελα τη γνώμη του κ. Τσουρινάκη.

ΥΓ. 1: Πολύ καλό και πρωτότυπο το αφιέρωμα στο τεύχος 78. DUKE NUKEM 3D ΟΛΕ!!!

ΥΓ. 2: Παρακαλώ να δημοσιεύσετε ένα REVIEW του LARRY 7 λίαν συντόμως και να βάλετε στο CD τα προηγούμενα LARRY.

ΥΓ. 3: Πώς και δεν έχει βγει το "X-Files" σε video game;

ΥΓ. 4: Πάνω η SIERRA!! Κάτω η MICROSOFT!!!

ΥΓ. 5: ΤΡΥΠΕΣ ΟΛΕ!! ΠΑΟ ΟΛΕ!! ΟΦΗ ΟΛΕ!! ΣΟΥΡΜΕΝΑ ΟΛΕ!!

ΥΓ. 6: Sorry για το μεγάλο γράμμα.

Με εκτίμηση,

Λευτέρης (ο Τρύπας), Ελληνικό

▼ Αγαπητέ Λευτέρη,

1. Διαφορές ανάμεσα στον Pentium και τον Cyrix, εφόσον μιλάμε για την ίδια συχνότητα λειτουργίας, υπάρχουν μόνο στο ότι ο Cyrix είναι λίγο πιο γρήγορος. Συνεπώς ο Cyrix είναι καλύτερος, αν σκεφτούμε και το ότι δεν παρουσιάζει προβλήματα ασυμβατότητας στις εφαρμογές.

2. Το Photo και το Audio CD-ROM είναι δύο format αποθήκευσης δεδομένων στο CD. Το Audio είναι το πρώτο που εμφανίστηκε, αφού με αυτό γράφονται τα κοινά CDs μουσικής. Το Photo είναι ένα formats της Philips για αποθήκευση φωτογραφιών διάφορων μεγεθών σε ένα CD-ROM.

3. Από όσο γνωρίζουμε, δεν υπάρχει παιχνίδι που να απαιτεί CD-ROM 8x για να τρέξει. Οπότε μάλλον με το 4x θα κάνεις τη δουλειά σου. Πάντως, θα πρέπει να έχεις υπόψη σου ότι το DVD θα αργήσει κομμάτι...

4. Μία κεραία για να πιάνεις τα κανάλια.

5. Το VESA είναι ένα standard το οποίο ακολουθούν όλες οι κάρτες γραφικών για αναλύσεις ανώτερες της απλής VGA, έτσι ώστε να δουλεύουν σωστά στα παιχνίδια που υποστηρίζουν SVGA. Το Broken Sword απαιτεί την ύπαρξη VESA.

6. Ποιο αυτοκίνητο είναι καλύτερο; Η Porsche 959 ή η Ferrari F40;

ΥΓ. 1: Ο κύριος Πατρίκος σε ευχαριστεί...

ΥΓ. 2: Οπως μάλλον θα διαπίστωσες, το review του Larry δημοσιεύθηκε ήδη στο τεύχος Δεκεμβρίου.

ΥΓ. 3: Πού θα πάει...

ΠΑΕΙ ΤΟ CD!

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας 17χρονος αναγνώστης σου και έχω στην κατοχή μου έναν 486X/33MHz, 8MB RAM 212MB HD και 2x CD-ROM drive. Λίγο παλιό, αλλά περνώντας φέτος σε Πανεπιστήμιο θα τον αλλάξω. Προς το παρόν, στον λίγο ελεύθερο χρόνο μου, ασχολούμαι με παιχνίδια και συγκεκριμένα με το FIFA 96 και το NBA LIVE 95. Ολα πήγαιναν καλά, έχω τα παιχνίδια κοντά 6 μήνες, αλλά μία μέρα είδα ξαφνικά να ανάβει το πορτοκαλί λαμπάκι του CD-ROM. Πηγαίνω στο drive D, κάνω dir και μου βγάζει το μήνυμα: "CDR103: CD-ROM not High SIERRA OR ISO-9660 Format reading drive D. Abort, Retry, Fail?" Γενικά σε κάθε ενέργεια που προσπαθούσα να κάνω στο D έβγαζε αυτό το μήνυμα. Εκανα boot και το πρόβλημα εξαφανίστηκε! Από κει

και πέρα το πρόβλημα άλλοτε υπήρχε και άλλοτε όχι, ανάλογα με τα κέφια του υπολογιστή. Εκανα επανεγκατάσταση του CD-ROM αλλά τίποτα.

Μία μέρα, λοιπόν, είχα τη φαεινή ιδέα να μπω στο SETUP. Εκεί, στην επιλογή STANDARD CMOS SETUP, στην υποεπιλογή HARD DISK D: Type:, από Not Installed διάλεξα κάτι άλλο (ο ηλίθιος δεν πρόσεξα το Hard Disk, είδα μόνο το D: και λέω ότι το CD-ROM θα αφορά). Από αυτή την κουταμάρα μου τα έκανα θάλασσα. Τώρα πια δεν υπάρχει καν drive D. Οταν ξεκινώ τον υπολογιστή έχω το μήνυμα: "D drive failure. Press <F1> to resume" και όταν στο prompt πληκτρολογώ d: έχω Invalid drive specification. Περιμένω λοιπόν οδηγίες.

ΥΓ. 1: Βγήκε το NBA LIVE 97; Αν ναι, ποιες είναι οι πρώτες εντυπώσεις;

ΥΓ. 2: Το εν λόγω πρόβλημα αφορά και στα CDs του περιοδικού.

ΥΓ. 3: Τις καρπαζιές για την ενέργειά μου πώς θα τις παραλάβω;

ΥΓ. 4: Χρόνια πολλά, καλή χρονιά και πολλές επιτυχίες.

Με εκτίμηση,
Βαγγέλης Γεωργόπουλος

Αγαπητέ Βαγγέλη,
Καταρχήν, να σου ευχηθούμε καλή επιτυχία στις εξετάσεις που πρόκειται να δώσεις για το πανεπιστήμιο. Το πρόβλημά σου, όσο και αν σου φαίνεται περίεργο, πρέπει να είναι σχετικά απλό. Πρώτα από όλα, πρέπει να επαναφέρεις το drive D, δηλαδή το CD-ROM σε λειτουργία. Αυτό είναι το εύκολο κομμάτι. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να μπεις στο Setup και στο Hard Disk D: να επαναφέρεις το Not Installed. Αφού το κάνεις αυτό, και αν βέβαια υπάρχει ο driver του CD-ROM στο config.sys και το MSCDEX στο autoexec.bat, τότε θα μπορείς να βλέπεις το drive D: κανονικά όπως πριν.

Το βασικό όμως πρόβλημά σου είναι το πρώτο μήνυμα σχετικά με το format το CD. Αν όντως το κάνει σε αρκετά CD-ROMs, τότε η καλύτερη ιδέα θα ήταν να αγοράσεις ένα καθαριστικό για την κεφαλή του CD-ROM όπως επίσης και να καθαρίσεις όλα σου τα CDs από τις σκόνες και τις δαχτυλιές. Είναι αποδεδειγμένο ότι ορισμένα CDs μαζεύουν αρκετές σκόνες που εμποδίζουν την ακτίνα να εστιάσει στο δισκάκι. Αν αυτό δεν δουλέψει και ισχύει ακόμα η εγγύησή σου, πήγαινέ το στο μαγαζί απ' όπου το αγόρασες για να σ' το αλλάξουν.

ΥΓ. 1: Το review του NBA φιλοξενείται στο τεύχος που κρατάς στα χέρια σου.

ΥΓ. 3: Αν όντως θες καρπαζιές, μπορείς να τις παραλάβεις αυτοπροσώπως από τα γραφεία του περιοδικού!

ΥΓ. 4: Ευχαριστούμε και ανταποδίδουμε.

GAMERS FOR EVER

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης σου (τεύχος 74) και ομολογώ πως έχω ενθουσιαστεί με τη δουλειά που κάνετε. Το περιοδικό είναι το καλύτερο, μπορώ να πω, σε πανελλαδικό επίπεδο. Με το που το πήρα, κυριολεκτικά "τα 'παιξα" με την πληρότητα της ύλης και την κάλυψη τόσων θεμάτων. Οσο για τα reviews, "τρέλα"!

Ωστόσο, έχω να κάνω μια παρατήρηση. Τον τελευταίο καιρό βλέπω τόσα και τόσα reviews από adventures κι όμως μόνο ένα strategy review σε κάθε τεύχος. Γιατί παραμελείτε τα strategy;

Ας περάσω όμως στα ερωτήματά μου:

Είμαι κάτοχος ενός (παράλυτου) 386DX/40 με 4MB RAM (μόνο), 209MB HD, CD-ROM 2x, VGA, Sound-Blaster Pro compatible, Win 3.1. Σκοπεύω να κάνω μία αναβάθμιση σε Pentium/133, 16MB RAM, 1.3GB HD, CD-ROM 8x, SVGA, Sound-Blaster AWE32, Win95.

1. Πιστεύεις ότι το μηχάνημά μου μετά την αναβάθμιση θα αντέξει για αρκετό καιρό στις απαιτήσεις (το χρησιμοποιώ μόνο για παιχνίδια).

2. Ποια η διαφορά στην απόδοση μεταξύ EDO και απλών SIMMs;

3. Ποια η διαφορά μεταξύ ψηφιακής και αναλογι-



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

κής γραμμής; Ποια είναι πιο φθηνή;

4. Γιατί βγάλατε την πολύ ενδιαφέρουσα στήλη "Virus News";

5. Γιατί το Chaos Overlords υπάρχει και στο CD No8 και στο CD No9 (μήπως κέρδισα τον Pentium);

ΥΓ. 1: Εάν κέρδισα τον Pentium, πώς θα τον παραλάβω (μένω στο νομό Σερρών);

ΥΓ. 2: Go on με περισσότερα Strategy.

ΥΓ. 3: I hope σε δημοσίευση ή τουλάχιστον απάντηση.

ΥΓ. 4: Ελπίζω να σταματήσατε το handball (βλ. τεύχος 76, σελ. 146).

Φιλικά,
PCMasteriacos

Μεγάλε PCMaster-άκια...

Καταρχήν, σε ευχαριστούμε για τα πολύ καλά σου λόγια. Τέτοια να μας λέτε, να μας ανεβάζετε και να κάνουμε ό,τι το καλύτερο γίνεται για εσάς. Strategy ή Adventure στα reviews; Ιδού το μεγάλο ερώτημα. Η απάντηση σε αυτό το ερώτημα είναι ότι προσπαθούμε να σας ευχαριστήσουμε όλους. Πάντως, θα πρέπει να έχεις υπόψη σου ότι ο αριθμός των adventures που βγαίνουν κατά μέσο όρο το μήνα είναι πολύ μεγαλύτερος από αυτόν των strategy. Σε αυτό το τεύχος, τουλάχιστον, δεν θα πρέπει να έχεις παράπονο. Εχουμε δύο παρουσιάσεις strategy, από τις οποίες η μία είναι το special review του τεύχους.

Για να δούμε τώρα τις ερωτήσεις σου:

1. Θα αντέξει μέχρι να βγουν παιχνίδια που ζητούν 32MB RAM ή CD-ROM 12 και θα θέλουν και 2GB στο σκληρό δίσκο!

2. Η διαφορά ανάμεσα στα EDO και τα SIMMs είναι ότι τα πρώτα είναι ελαφρώς πιο γρήγορα λόγω του τρόπου σχεδίασής τους.

3. Η κύρια διαφορά μεταξύ ψηφιακής και αναλογικής γραμμής είναι το ότι στην ψηφιακή έχεις πιο αξιόπιστη επικοινωνία χωρίς παράσιτα και παρεμβολές του στιλ "Σας παρακαλώ, κυρία μου, φύγετε από τη γραμμή κ.λπ.". Αυτό βέβαια με την προϋπόθεση ότι ο συνομιλητής (ή το άλλο modem) είναι επίσης σε ψηφιακή γραμμή. Η πιο φθηνή από τις δύο είναι σαφώς η αναλογική, αφού μια χρεώνει μονάδα μόνο, ενώ η ψηφιακή χρεώνει μια μονάδα κάθε 3 λεπτά.

4. Οπως αναφέραμε ήδη, η στήλη είχε κολλήσει ιό και είναι ακόμα στο στάδιο της ανάρρωσης.

5. Γιατί άραγε;

ΥΓ. 1: Αν τον κερδίσεις, να είσαι σίγουρος ότι θα ειδοποιηθείς.

ΥΓ. 2: ΟΚ.

ΥΓ. 3: Και δημοσίευση αλλά και απάντηση!

ΥΓ. 4: Ναι, όντως το βαρεθήκαμε. Αλλά το ρίξαμε στο FOOTBALL!

ΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΑΠΟΛΥΤΟ PC

Αγαπητό PC Master (γιατί άραγε ξεκινούν όλοι έτσι;),

Μπορώ να πω ότι είμαι ένας από τους παλιότερους αναγνώστες σου, όταν οι συμβατοί βρίσκονταν ακόμα στα πρώτα τους βήματα (τι σου είναι η Amiga και η Atari, ε;). Μετά τα γνωστά σιρόπια για την ύλη σου και τα τοιαύτα, θα ήθελα να μου απαντήσεις στις ερωτήσεις μου. Εχω έναν 386SX/40 με 4MB μνήμη, 420MB σκληρό δίσκο, CL5422 και κάρτα ήχου ACER Magic 16Bit, ο οποίος μέχρι πριν από λίγους μήνες τα έφτυσε από ένα virus (ο Trojector νομίζω) και από τότε τον χρησιμοποιώ ως σκαμνί για να βλέπω τηλεόραση! Θα ήθελα να μου πεις ποια έκδοση από Visual Basic θα τρέχει στο PC μου σε Windows 3.1.

Επειδή τα επόμενα Χριστούγεννα θα αγοράσω σίγουρα Pentium και τα συναφή, σκέφτηκα να του προσθέσω μια motherboard 486VLB με 486DX/80, ένα 4x CD-ROM και 4 ακόμα MB μνήμη, έτσι ώστε να παρακολουθώ τα γεγονότα έως τότε. Πιστεύεις ότι είναι επαρκής αυτή η αναβάθμιση και πόσο θα στοιχίσει; Οι κοινές 486 motherboards (30 pins) πόσες θέσεις για SIMMs έχουν; Για να μην πετάξω τα SIMMs του ενός MB που έχω, υπάρχει SIMM saver τέτοιο ώστε να τοποθετήσω σε αυτό τα 4x1 MB και να προσθέσω επίσης 1 SIMM των 4MB;

Ο 486DX/80 χρειάζεται ψύκτρα; Μπορούν να συνεργαστούν σε ένα tower 2 CD-ROM drives; Π.χ., ενώ το ένα κάνει εγκατάσταση στο σκληρό, από το άλλο να ακούγεται μουσική;

Η παρακάτω σύνθεση: Cyrix 133+ σε ABit PR5 256 cache, 8MB RAM, Diamond Stealth 3D 2000, Fireball 1280A EIDE, CD-ROM 8x, Samsung SCR-830, modem Supra 28.800 bps, 14" monitor, ηχεία, κάρτα ήχου 16 bit είναι ικανή να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις ενός χρήστη που θέλει να είναι σήμερα μέσα στα πράγματα, δηλαδή να έχει πρόσβαση στο Internet, να παίζει κάποια παιχνίδια και γενικά να μπορεί να κάνει ό,τι ένας συνηθισμένος χρήστης; Αν όχι, τι περισσότερο χρειάζεται; Πόσο υπολογίζεις να στοιχίσει;

Τέλος, κάτι εντελώς άσχετο. Ποια η διαφορά μεταξύ ψηφιακής και αναλογικής γραμμής τηλεφώνου και ποια η διαφορά στη χρέωση από τον ΟΤΕ για πρόσβαση στο Internet;

ΥΓ. 1: Σας παρακαλώ να μου απαντήσετε όσο το δυνατόν γρηγορότερα γιατί σας απειλώ ότι θα ανατινάξω τη Microsoft (πού τέτοια ευτυχία).

ΥΓ. 2: Αφιερώνω το "HALLOWED BE THE NAME" των IRON MAIDEN σε όλους τους βάζελους του κόσμου.

ΥΓ. 3: Συγγνώμη αν σας κούρασα.

Με εκτίμηση,
Βασίλης Γ.

Φίλε Βασίλη,

Στο μηχάνημά σου θα πρότεινα να μην προσπαθήσεις να εγκαταστήσεις έκδοση μεγαλύτερη από την 2.0 της Visual Basic. Την έκδοση 3 μπορείς να την εγκαταστήσεις, αλλά όταν προσπαθήσεις να την τρέξεις, θα... περπατάει. Η "προσωρινή" αναβάθμιση που θέλεις να κάνεις θα σου "λύσει τα χέρια", μια και θα δεις μεγάλη αύξηση της ταχύτητας διεκπεραίωσης

των διάφορων εργασιών. Οι απλές motherboards 486 έχουν 8 θέσεις των 30pins, οι οποίες όμως χωρίζονται σε δύο banks, κάτι που σημαίνει ότι πρέπει να γεμίσεις οπωσδήποτε ένα bank (δηλαδή τέσσερις θέσεις). Η motherboard 486VLB που αναφέρεις, το πιο πιθανό είναι να έχει ένα bank (τέσσερις θέσεις) των 30pins και δύο banks (από μία θέση το καθένα) των 72pins. Οπότε μπορείς να χρησιμοποιήσεις τα 4MB που έχεις ήδη αγοράζοντας ένα ακόμα τεσσάρι των 72pins. Λυπάμαι αλλά δεν είμαι σε θέση να σου δώσω την τιμή που μου ζητάς, θα σου πω μόνο ότι υπάρχουν και μαγαζιά που κάνουν ανταλλαγές εξαρτημάτων για υπολογιστές και πληρώνεις μόνο τη διαφορά τιμής μεταξύ του παλιού και του καινούριου.

Ναι, ο 486/80 χρειάζεται ψύκτρα. Βεβαίως και μπορούν να συνεργαστούν ταυτόχρονα δύο CD-ROMs σε ένα tower, αρκεί να μην είναι συνδεδεμένα στο ίδιο κανάλι του IDE controller. Δηλαδή, πρέπει το ένα να είναι στο πρωτεύον και το άλλο στο δευτερεύον.

Το σύστημα που αναφέρεις είναι αρκετά καλό από πλευράς επεξεργαστικής ισχύος και ταχύτητας γραφικών, υστερεί όμως λίγο στη μνήμη. Αν μπορείς, καλό είναι να περάσεις στα 16MB μνήμης κατευθείαν, γιατί τα 8 μάλλον θα σε δυσκολέψουν στα Windows 95. Επίσης, αν στη motherboard μπαίνουν 512KB cache, προτίμησέ τα. Με αυτές τις μικροαλλαγές θα είσαι άρχοντας για αρκετό καιρό. Οσον αφορά στην τιμή, τα έχουμε πει αρκετές φορές...

Σχετικά με το άσχετο τώρα... Αν διαβάσεις την απάντηση στην ερώτηση 3 του φίλου PC-Master-άκια, θα πάρεις την απάντησή σου.

ΥΓ. 1: Γιατί να ανατινάξεις τη Microsoft;

ΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,

Καταρχήν, δεν παραλείπω να σου πω πως είσαι το No1 περιοδικό στον κόσμο των computers. Είμαι ένας από τους παλιούς αναγνώστες σου (τεύχος 53) και σου γράφω για πρώτη φορά, για ένα πρόβλημα που μου παρουσιάστηκε στο σκληρό μου δίσκο.

Ηθελα να τον κάνω format γιατί μου είχε βάλει ένα άσχετο όνομα στο Volume Label που δεν σβηνόταν με τίποτα (πιο πριν είχα το όνομά μου). Ετσι θυμήθηκα πως στο BIOS setup είχε ένα format utility και το έτρεξα από εκεί, μια και πίστευα πως θα ήταν η ίδια διαδικασία με το format του DOS και πως θα υπάρχει μεγαλύτερη ασφάλεια αφού ήταν αποκλειστικά για το σκληρό δίσκο. Μόλις τελείωσε όμως και ξανάνοιξα τον υπολογιστή, μου εμφάνισε το μήνυμα "Press any key to reboot". Εβαλα μια bootable δισκέτα και όταν τον ξανάνοιξα για να τρέξει το MS-DOS και πάτησα C: μου έβγαζε "invalid drive specification". Τώρα λοιπόν κανένα πρόγραμμα του DOS δεν μου αναγνωρίζει το drive C:. Ετσι έχω μείνει χωρίς σκληρό. Μπορείς να μου προτείνεις κάποια λύση;

Φιλικά,

Θάνος Βουλγαρόπουλος

Θεσσαλονίκη

ΥΓ.: Ούτε το SYS.COM δουλεύει.

Φίλε Θάνο,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

Την πράξη σου προς το σκληρό δίσκο θα την χαρακτήριζα κάπως "βίαιη". Το format από το BIOS συνήθως δεν το χρησιμοποιούμε σε IDE δίσκους, γιατί υπάρχει περίπτωση να μην μπορέσουμε να τους ξαναχρησιμοποιήσουμε. Πάντως, μπορείς να δοκιμάσεις τον ακόλουθο τρόπο για να επαναφέρεις το δίσκο σου σε λειτουργία (κάτι που όμως μπορεί και να μην καταφέρεις...).

Καταρχήν, πρέπει να ξέρεις ότι, όταν κάνεις low level format σε ένα δίσκο (μέσω BIOS), διαγράφονται από αυτόν οι πληροφορίες για τα partitions που είχε. Οπότε, αφού σιγουρευτείς ότι στο Standard CMOS setup ο δίσκος είναι δηλωμένος κανονικά και σωστά, κάνεις boot από μία δισκέτα και τρέχεις το πρόγραμμα FDISK για να δημιουργήσεις ένα partition. Στη συνέχεια, αφού ξανακάνεις boot, πρέπει να φορμάρεις το partition χρησιμοποιώντας την παράμετρο /s για να αντιγραφούν και τα αρχεία του συστήματος, έτσι ώστε να το βλέπει το DOS και να μπορεί να ξεκινά τον υπολογιστή. Από 'δώ και πέρα θα έχεις κανονικά το C: που είχες και πριν, αλλά θα πρέπει να ξαναπεράσεις μέσα όλα τα προγράμματα που υπήρχαν (αφού με το format που έκανες έχασες όλα τα δεδομένα σου). Στην περίπτωση που αυτός ο τρόπος δεν δουλέψει, τότε μάλλον η ζημιά είναι σοβαρή. ■



How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ.
Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη

ΗΧΗΤΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ

Αγαπητό PC MASTER,
Συγχαρητήρια για το περιοδικό, καθώς και για τη στήλη "How To" που δίνει σε όλους πολύτιμες συμβουλές. Είμαι κάτοχος ενός 486 DX2/66, με 8MB RAM, SB Pro, SVGA 1MB, 1GB HD και 4x speed CD-ROM. Εχω αρχίσει την κατασκευή ενός soccer manager σε Turbo Pascal και χρειάζομαι μία μικρή βοήθεια. Εχω ζωγραφίσει τις τρεις πρώτες οθόνες αλλά θέλω, πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο στην πρώτη οθόνη, να πηγαίνω στη δεύτερη και εκεί να ακούω την παρουσίαση του παιχνιδιού, που έχω ήδη ηχογραφήσει από τα Windows 95. Επειτα πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο να μπορώ να πηγαίνω στην τρίτη οθόνη (κεντρική) και να ακούω ένα μουσικό κομμάτι που έχω ηχογραφήσει μέσα από τα Windows 95. Γίνονται όλα αυτά με την Turbo Pascal και τα Windows 95; Αν όχι, πρότεινέ μου κάτι άλλο. Σε παρακαλώ, απάντησε γρήγορα, γιατί το παιχνίδι θα κάνει πάταγο (θα σου στείλω demo).
Με εκτίμηση,
Γιάννης Μαμάκης

ΥΓ.: Στέλνω για το CD έναν αγγλικό επεξεργαστή κειμένου.

✔ Το πρόγραμμά σου μπορεί να αξιοποιήσει τις διαδικασίες για αναπαραγωγή αρχείων VOC μέσα από Turbo Pascal (δημοσιεύθηκαν από αυτή τη στήλη στο προηγούμενο τεύχος). Οι διαδικασίες αυτές βρίσκονται στα αρχεία SBDSP.PAS, VOC.PAS και MEM.PAS, τα οποία περιέχονται στο CD που συνόδευε το προηγούμενο τεύχος. Ενας σκελετός του προγράμματος που μπορείς να δημιουργήσεις χρησιμοποιώντας αυτά τα αρχεία φαίνεται στο αρχείο DSCREENS.PAS, που βρίσκεται στο CD-ROM του περιοδικού. Το πρόγραμμα αυτό εμφανίζει την πρώτη οθόνη και περιμένει για το πάτημα ενός πλήκτρου. (Τόσο η πρώτη οθόνη όσο και οι επόμενες, σε αυτό το πρόγραμμα, συνίστανται σε απλά μηνύματα προς το χρήστη, αλλά οι διαδικασίες που τις σχεδιάζουν μπορούν να αντικατασταθούν από τον κώδικα που έχεις ήδη ετοιμάσει.) Οταν πατηθεί το πλήκτρο, το πρόγραμμα σχεδιάζει τη δεύτερη οθόνη και εκκινεί τη διαδικασία αναπαραγωγής του ήχου που τη συνοδεύει (το παρόν πρόγραμμα υποθέτει ότι ο ήχος αυτός βρίσκεται στο αρχείο 2.VOC). Στη συνέχεια, το πρόγραμμα αναμένει για το επόμενο πάτημα πλήκτρου. Οταν αυτό πατηθεί, το πρόγραμμα σταματά την αναπαραγωγή, απελευθερώνει τη μνήμη που καταλάμβανε ο ήχος που είχε φορτωθεί, σχεδιάζει την τρίτη οθόνη και εκκινεί την αναπαραγωγή του επόμενου ήχου (το παρόν πρόγραμμα υποθέτει ότι ο ήχος αυτός βρίσκεται στο αρχείο 3.VOC). Στο τέλος, το πρόγραμμα σταματά την αναπαραγωγή ήχου, απελευθερώνει τη μνήμη που καταλάμβανε ο τελευταίος ήχος και τερματίζει τη χρήση της SoundBlaster. Στη λίστα του προγράμματος περιέχονται επεξηγηματικά σχόλια που θα βοηθήσουν στην κατανόησή του. Για να μεταγλωττιστεί σωστά το πρόγραμμα, στον ίδιο κατάλογο με το αρχείο DSCREENS.PAS πρέπει να βρίσκονται τα αρχεία SBDSP.PAS, VOC.PAS και MEM.PAS.



ΜΕΝU ΥΨΗΛΗΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ

Αγαπητό PC MASTER,
Ενα πρόβλημα που με απασχολεί εδώ και πολύ καιρό είναι πως δυσκολεύομαι να κατασκευάσω ένα πρόγραμμα στη γλώσσα προγραμματισμού Turbo Pascal 7, το οποίο θα ήθελα να διαβάζει μία εικόνα με επέκταση BMP και, αφού τη διαβάσει όλη, τότε να την εμφανίζει στην οθόνη και πάνω σε αυτήν να γράφω εγώ ό,τι θέλω με τους χαρακτήρες γραφικών που περιέχει η Pascal. Αυτό το ζητάω, γιατί θέλω να κάνω ένα πρόγραμμα που ως background θα έχει την εικόνα BMP και πάνω από αυτή την εικόνα θέλω να τοποθετήσω ένα menu επιλογών. Το μόνο που θέλω εγώ είναι να μου κάνετε το πρόγραμμα που να εμφανίζει την εικόνα, και πάνω από αυτήν να γράψετε εσείς κάτι, έτσι ώστε να εντοπίσω από ποιο σημείο και μετά να κατασκευάσω το menu επιλογών. Το αρχείο BMP θα ήθελα να το εισαγάγω εγώ από μία μεταβλητή που θα έχετε τοποθετήσει στο πρόγραμμα.
Ανδρέας Μπουράκης

✔ Στο αρχείο BMPBACK. PAS θα βρεις ένα υπόδειγμα προγράμματος που υλοποιεί τις λειτουργίες που ζητάς - δηλαδή, διαβάζει ένα αρχείο BMP και το εμφανίζει στην οθόνη, ενώ, στη συνέχεια, εμφανίζει ένα μήνυμα πάνω στην εικό-

να. Το όνομα του αρχείου BMP αποθηκεύεται στη μεταβλητή FileName, το μήνυμα στη μεταβλητή Message, ενώ μία ακόμη σημαντική μεταβλητή είναι η BGIPath, όπου ορίζεται ο εξ ορισμού κατάλογος αναζήτησης του αρχείου EGAVGA.BGI. Το πρόγραμμα αυτό υποστηρίζει εικόνες BMP μέχρι 16 χρωμάτων, προκειμένου να μπορούν να φορτωθούν άμεσα στις καταστάσεις οθόνης που υποστηρίζει η Turbo Pascal. Για να φαίνονται σωστά τα χρώματα της εικόνας, το πρόγραμμα επανακαθορίζει τη χρωματική παλέτα και έτσι τα χρώματα που επιλέγουμε από την Turbo Pascal με τις εντολές SetColor, SetBKColor, TextColor και TextBackground μπορεί να μην εμφανιστούν στην οθόνη όπως θα περιμέναμε. Αν προσπαθήσουμε να επαναφέρουμε την εξ ορισμού παλέτα της Turbo Pascal χρησιμοποιώντας τις εντολές SetPalette, SetAllPalette και SetRGBPalette, τότε τα χρώματα της εικόνας θα αλλοιωθούν. Η καλύτερη λύση είναι να κατασκευάσουμε την εικόνα χρησιμοποιώντας την παλέτα χρωμάτων της Turbo Pascal ή κάποια παραπλήσια, ώστε να επιτύχουμε ευκρινή εικόνα και ορθή αντιστοιχία χρωμάτων με τις σταθερές της Turbo Pascal.

ΛΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

Αγαπητό περιοδικό PC MASTER,

Καταρχήν, συγχαρητήρια για τη μέχρι τώρα επιτάχρονη πορεία σου στο χώρο της Πληροφορικής και της υποστήριξης του μέσου PC user. Ειδικά, εύσημα στέλνω στην εξίσου επιτάχρονη στήλη Programming. Πράγματι, οι συμβουλές και τα listings που φιλοξενούνται εκεί υπάρχουν μόνο σε ακριβά - και δυσεύρετα πολλές φορές - βιβλία Πληροφορικής. Οι απορίες μου τώρα...

1) Ασχολούμαι με προγραμματισμό σε Turbo Pascal v. 5.5. Ξέρω πως αυτή η γλώσσα έχει τη δυνατότητα, μέσω pointers, για δημιουργία πινάκων με μεταβλητό πλήθος στοιχείων, κάτι που αλλιώς λέγεται συνδεδεμένες λίστες. Ετσι, μέσω του παρακάτω τύπου PtrType:

```
type
PtrType = ^RcdType;
RcdType = record
Number: Integer;
NextOne: PtrType;
end;
```

μπορώ να αποθηκεύσω μεταβλητό πλήθος ακέραιων αριθμών. Μπορείς να μου δώσεις ένα παράδειγμα χρησιμοποίησης του παραπάνω τύπου για την αποθήκευση ν ακέραιων τυχαίων αριθμών, όπου ν το πλήθος τους που θα καθορίζεται από το χρήστη;

2) Πώς μπορώ - μέσα από την ίδια γλώσσα - να διαβάζω σταθερές που έχουν δηλωθεί στο DOS μέσω της εντολής Set - π.χ., set Magazine= PCMaster; (Με αυτόν τον τρόπο γίνεται δύο προγράμματα που έχουν γραφεί σε διαφορετική γλώσσα να ανταλλάσσουν δεδομένα με μεγάλη ταχύτητα.)

3) Ψάχνοντας σε παλιές δισκέτες του περιοδικού έπεσα στη δισκέτα Νο 23 (Οκτώβριος 1991), η οποία περιέχει το πρόγραμμα LDRES, που υπόσχεται ότι κάνει memory resident οποιοδήποτε πρόγραμμα σε .COM format. Χρησιμοποιώντας την Turbo Pascal 3.0 (γιατί μόνο αυτή κάνει compile σε αυτό το format), έφτιαξα το παρακάτω απλό πρόγραμμα (με την ονομασία program):

```
begin
writeln('Message');
end.
```

Κατόπιν, έτρεξα το LDRES ως εξής: LDRES program.com

Στη συνέχεια, το έκανα memory resident (όπως μου έδειξε και η εντολή mem /c) τρέχοντάς το. Ομως, όταν προσπάθησα να το καλέσω με το συνδυασμό ALT + "/" μου έβγαλε το μήνυμα (αντί για το message):

```
Not enough memory
Program aborted
```

παρόλο που είχα 541K ελεύθερη conventional. Ποιες πρέπει να είναι οι παράμετροι του LDRES για τη δημιουργία αυτού του μικρού resident προγράμματος;

Τέλος, θα ήθελα να παρακαλέσω για τη δημοσίευση των αποτελεσμάτων και των συμπερασμάτων που προκύπτουν από το ερωτηματολόγιο, ειδικά στις πρώτες πέντε ερωτήσεις. Κατά τη γνώμη μου, θα ήταν μία πολύ καλή έρευνα αγοράς.

Ευχαριστώ εκ των προτέρων,
Καντεράκης Αλέξανδρος

✔ 1) Το πρόγραμμα IntList που περιέχεται στο συνοδευτικό του περιοδικού CD-ROM δίνει ένα παράδειγμα χρήσης συνδεδεμένης λίστας ακεραίων, όπου το πλήθος των στοιχείων της λίστας καθορίζεται δυναμικά. Δυστυχώς, ο χώρος της στήλης δεν μας επιτρέπει να επεκταθούμε στη δομή των συνδεδεμένων λιστών και τις δυνατές λειτουργίες πάνω σε αυτή τη δομή, συνεπώς θα περιοριστούμε σε μερικά βασικά στοιχεία που τη χαρακτηρίζουν. Στο πρόγραμμα υπάρχουν επίσης μερικά σχόλια για πληρέστερη κατανόηση.

- Η μνήμη για την αποθήκευση των κόμβων της λίστας δεν έχει δεσμευθεί εκ των προτέρων. Κάτι τέτοιο θα ήταν άλλωστε αδύνατο, μια και το πλήθος των κόμβων είναι άγνωστο. Ετσι, όταν θέλουμε να προσθέσουμε έναν νέο κόμβο, πρέπει να δεσμεύσουμε το κατάλληλο ποσό μνήμης γι' αυτόν, κάτι που επιτυγχάνεται με την εντολή

```
new(aPointer);
```

όπου aPointer είναι μία μεταβλητή τύπου δείκτη σε κόμβο της λίστας. Από τη στιγμή που θα δεσμευθεί η μνήμη, μπορούμε να προσπελάσουμε (για ανάγνωση ή εγγραφή) τα πεδία του κόμβου της λίστας, χρησιμοποιώντας το συμβολισμό

```
aPointer^.FieldName
```

όπου FieldName είναι ένα πεδίο της δομής που δείχνεται από τον δείκτη.

Αντίστοιχα, όταν παύουμε να χρειαζόμαστε τον συγκεκριμένο κόμβο, καλό είναι να απελευθερώνουμε τη μνήμη που αυτός καταλαμβάνει, προκειμένου η τελευταία να μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη συνέχεια για αποθήκευση άλλων κόμβων. Η απελευθέρωση της μνήμης γίνεται με την εντολή

```
dispose(aPointer);
```

όπου aPointer είναι μία μεταβλητή τύπου δείκτη σε κόμβο της λίστας, η οποία μάλιστα πρέπει να δείχνει σε έναν υπαρκτό κόμβο της λίστας. Από τη στιγμή που θα απελευθερωθεί η μνήμη που αντιστοιχεί σε έναν κόμβο, δεν πρέπει να χρησιμοποιούμε το συμβολισμό

```
aPointer^.FieldName
```

για να αναφερθούμε στα πεδία του, καθώς τα αποτελέσματα θα είναι απροσδιόριστα.

- Η αρχή της λίστας δείχνεται από μία μεταβλητή τύπου δείκτη σε κόμβο της λίστας. Οταν η λίστα είναι κε-

Σημείωση της στήλης: Παρακαλούμε να απευθύνετε στη στήλη συγκεκριμένες ερωτήσεις και όχι γενικές, όπως για παράδειγμα "πώς θα φτιάξω ένα παιχνίδι;". Εξειδικεύοντας τα ερωτήματά σας, μας βοηθάτε να σας απαντήσουμε πιο γρήγορα και με μεγαλύτερη σαφήνεια.

νή, η μεταβλητή αυτή πρέπει να έχει την τιμή NIL, για την οποία η Pascal εγγυάται ότι θα είναι διαφορετική από οποιονδήποτε έγκυρο δείκτη.

- Το πεδίο "επόμενος" κάθε κόμβου της λίστας πρέπει να δείχνει στον επόμενο κόμβο, ενώ για τον τελευταίο κόμβο το πεδίο αυτό πρέπει να έχει την τιμή NIL. Οταν προσθέτουμε ή αφαιρούμε κόμβους, πρέπει να φροντίζουμε ώστε να διατηρείται αυτή η αλληλουχία αναφορών.

- Μπορούμε να διατρέξουμε τη λίστα ξεκινώντας από την αρχή και ακολουθώντας τις αναφορές που βρίσκονται στο πεδίο "επόμενος" των κόμβων, μέχρις ότου συναντήσουμε την τιμή NIL. (Προσοχή, διότι η ίδια η αρχή της λίστας μπορεί να έχει την τιμή NIL, αν η λίστα είναι κενή.) Σε κάθε βήμα μπορούμε βέβαια να διενεργούμε ελέγχους για την τιμή του τρέχοντος κόμβου.

2) Η Turbo Pascal διαθέτει δύο μεθόδους για την πρόσβαση στις μεταβλητές περιβάλλοντος του προγράμματος. Σύμφωνα με την πρώτη μέθοδο, χρησιμοποιούμε τη συνάρτηση EnvStr(I) για να διαβάσουμε το όνομα και την τιμή της υπ' αριθμόν I μεταβλητής περιβάλλοντος. Το I μπορεί να λαμβάνει τιμές στο διάστημα από 1 έως το πλήθος των μεταβλητών περιβάλλοντος, το οποίο μπορούμε να προσδιορίσουμε χρησιμοποιώντας τη συνάρτηση EnvCount. Το αποτέλεσμα της εν λόγω συνάρτησης είναι μία συμβολοσειρά (string) της μορφής

όνομα_μεταβλητής=τιμή_μεταβλητής

δηλαδή, η συμβολοσειρά περιέχει το χαρακτήρα '=', στα αριστερά του οποίου βρίσκεται το όνομα της μεταβλητής, ενώ στα δεξιά του βρίσκεται η τιμή της. Η συγκεκριμένη μέθοδος είναι χρήσιμη όταν θέλουμε να πάρουμε τον πλήρη πίνακα των μεταβλητών περιβάλλοντος. Οταν, όμως, θέλουμε να εντοπίσουμε μία συγκεκριμένη μεταβλητή μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη συνάρτηση GetEnv(VarName), όπου VarName είναι το όνομα της μεταβλητής της οποίας θέλουμε να πάρουμε την τιμή. Η συνάρτηση μας επιστρέφει την τιμή της μεταβλητής ή την κενή συμβολοσειρά, στην περίπτωση που η μεταβλητή δεν έχει οριστεί μέσω κάποιας εντολής SET. Στο πρόγραμμα EnvVar που βρίσκεται στο CD-ROM του περιοδικού υπάρχουν υποδείγματα χρήσης και των δύο μεθόδων.

Μια και αναφέρεις το ζήτημα της επικοινωνίας προγραμμάτων μέσω των μεταβλητών περιβάλλοντος, σημειώνουμε ότι αυτού του είδους η επικοινωνία δεν είναι εύκολο να επιτευχθεί μέσω μεταβλητών για τους ακόλουθους λόγους:

- Κάθε πρόγραμμα έχει το δικό του χώρο μεταβλητών περιβάλλοντος και έτσι οι αλλαγές που πραγματοποιεί ένα πρόγραμμα στις μεταβλητές του δεν έχουν κανένα αντίκτυπο στις μεταβλητές του άλλου προγράμματος. Εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα είναι η περίπτωση κατά την οποία ένα πρόγραμμα τροποποιεί τις μεταβλητές περιβάλλοντός του και, στη συνέχεια, εκτελεί ένα άλλο πρόγραμμα (π.χ., χρησιμοποιώντας τη διαδικασία EXEC της Turbo Pascal). Σε αυτή την περίπτωση, το νέο πρόγραμμα θα έχει πρόσβαση σε ένα αντίγραφο των τροποποιημένων μεταβλητών που, όμως, δεν συγχρονίζεται με το πρωτότυπο. Συνεπώς, οποιεσδήποτε αλλαγές γίνουν από το "γονικό" πρόγραμμα σε μεταβλητές από το σημείο εκτέλεσης του "θυγατρικού" προγράμματος και εξής δεν θα έχουν επίπτωση στο "θυγατρικό" πρόγραμμα και αντιστρόφως.

- Η Turbo Pascal δεν διαθέτει κάποια διαδικασία για τροποποίηση του πίνακα των μεταβλητών περιβάλλοντος.

Αν θέλεις να επιτύχεις επικοινωνία μεταξύ δύο προγραμμάτων, ο πιο πρόσφορος τρόπος είναι να δεσμευθεί κάποιος χώρος μνήμης στον οποίο κάθε πρόγραμμα θα τοποθετεί τα δεδομένα που πρέπει να διαβάζει το άλλο. Τα προγράμματα, βέβαια, πρέπει να "συμφωνήσουν" μεταξύ τους αναφορικά με το ποιος είναι αυτός ο χώρος μνήμης, κάτι που μπορεί να επιτευχθεί με το να είναι υπεύθυνο το ένα πρόγραμμα να δεσμεύει το χώρο και να τοποθετεί τη διεύθυνσή του σε κάποια ελεύθερη καταχώριση του πίνακα διακοπών (interrupts), από όπου θα τη διαβάζει το δεύτερο πρόγραμμα.

3) Οταν το DOS παραδίδει τον έλεγχο σε ένα πρόγραμμα τύπου .COM το εφοδιάζει με όλη την ελεύθερη μνήμη. Οι διαδικασίες αρχικοποίησης του περιβάλλοντος εκτέλεσης της Pascal χρησιμοποιούν αυτή τη μνήμη για να αποθηκεύσουν τα δεδομένα του προγράμματος (καθολικές -global- μεταβλητές) καθώς και για τη στοίβα του προγράμματος, ενώ η μνήμη που περισσεύει χρησιμοποιείται ως "σωρός", ως μνήμη δηλαδή είναι διαθέσιμη για διαχείριση μέσω των εντολών New και Dispose. Αν και ένα πρόγραμμα Pascal μπορεί να λειτουργήσει με μηδενικό μέγεθος σωρού, δεν μπορεί να λειτουργήσει με μηδενικό μέγεθος στοίβας ή χωρίς μνήμη για δεδομένα και αυτό είναι το πρόβλημα που σου παρουσιάζεται: το πρόγραμμα LDRES αφήνει στο πρόγραμμα που κρατά στη μνήμη ως "παραμένον" τόση μνήμη όσο είναι και το μέγεθος του αρχείου .COM, που για ένα πρόγραμμα Pascal αντιστοιχεί στο μέγεθος του κώδικα συν το μέγεθος των σταθερών με τύπο typed constants, (π.χ. Const MyConst: Integer = 4;). Ετσι, οι διαδικασίες αρχικοποίησης του περιβάλλοντος εκτέλεσης της Pascal δεν βρίσκουν επαρκή μνήμη για τα δεδομένα και τη στοίβα, με συνέπεια να μην εκτελείται το πρόγραμμά σου.

Προκειμένου να ξεπεράσεις τον συγκεκριμένο περιορισμό μπορείς να δώσεις την εντολή

```
COPY /B
PROGRAM.COM+SOMEFILE
PROG1.COM
```

όπου SOMEFILE είναι ένα υπαρκτό αρχείο μεγέθους περίπου 16KB. Στη συνέχεια, θα εκτελέσεις το LDRES με παράμετρο PROG1.COM, "ξεγελώντας" έτσι το LDRES και κάνοντάς το να αφήσει 16KBytes επιπλέον στο πρόγραμμά σου.

Πάντως, τα προγράμματα Pascal δεν είναι ιδεώδη για να γίνονται παραμένοντα με το LDRES για τους ακόλουθους λόγους:

- Ενα πρόγραμμα Pascal μπορεί να χρησιμοποιεί εντολές εισόδου/εξόδου χωρίς να ελέγχει αν τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή μπορεί να γίνει κάτι τέτοιο. Αν κάποιο άλλο πρόγραμμα εκτελεί εντολές εισόδου/εξόδου τη στιγμή που θα διακοπεί από το LDRES για να μεταβιβαστεί ο έλεγχος στο πρόγραμμα Pascal και το πρόγραμμα Pascal εκτελέσει και αυτό κάποια εντολή εισόδου/εξόδου, το περιβάλλον εκτέλεσης του πρώτου προγράμματος θα καταστραφεί και τα αποτελέσματα θα είναι μάλλον άσχημα.

- Οι διαδικασίες αρχικοποίησης του περιβάλλοντος εκτέλεσης της Pascal δεν έχουν σχεδιαστεί για να εκτελούνται περισσότερες από μία φορές, οπότε είναι δυνατόν ένα δεύτερο πάτημα του συνδυασμού πλήκτρων για ενεργοποίηση του παραμένοντος προγράμματος να έχει απρόβλεπτα αποτελέσματα.

WINDOWS 3.1 ΚΑΙ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

Αγαπητό PC Master,
Πρώτα απ' όλα, συγχαρητήρια για το περιοδικό σας που καλύπτει όλες τις πτυχές των υπολογιστών και όχι μόνο. Είμαι ένας καινούριος κάτοχος ενός υπολογιστή TI 486S-CPU στα 80MHz, 4 MBytes RAM και έχω μερικές απορίες πάνω σε αυτό, αλλά και σε πολλά άλλα πράγματα. Περνάω στις ερωτήσεις:

1. Ο υπολογιστής μου λέει τίποτα και, αν λέει, σε πόσα χρόνια θα ξεπεραστεί; Πόσο κάνει μία αναβάθμιση του

σκληρού δίσκου και της μνήμης μου σε 8MB;

2. Τα Windows 3.1 του υπολογιστή μου έχουν πάθει βλάβη. Για να είμαι πιο συγκεκριμένος, το αρχείο Setup.INF δεν ανοίγει, έτσι ώστε ούτε τα Windows να ανοίγουν. Αν υπάρχει τρόπος να το φτιάξω, μπορείς να μου το πεις με κάθε βήμα; (Είμαι και λιγάκι έμπειρος.)

3. Επίσης, στο μηχάνημά μου έχω τα παιχνίδια Prince of Persia και Fox, τα οποία είναι παλιά. Αν μπορείς, θέλω να μου πεις πώς να περάσω τη 12η πίστα του Prince of Persia, αν υπάρχουν κωδικοί, μυστικά περάσματα και πόσες πίστες έχει. Επιπλέον, θέλω να με πληροφορήσεις πώς να περάσω την 5η πίστα στο Fox, αν υπάρχουν πάλι κωδικοί, μυστικά περάσματα κ.ά. και πόσες πίστες έχει το παιχνίδι αυτό.

3. Θα ήθελα να ρωτήσω αν τα Windows 95 υπάρχουν σε δισκέτα 3.5 ιντσών και, αν υπάρχει, πώς θα τα εγκαταστήσω.

4. Επίσης, θα ήθελα να μου ανταλλάξετε την κασέτα του περιοδικού σας 66 με μία καινούρια, δίνοντας την αντίστοιχη χαλασμένη που αγόρασα από το περιοδικό.

Συγγνώμη για την πληθώρα των ερωτήσεων, αλλά θεωρώ ότι δεν απαντάτε μόνο στα δικά μου ερωτήματα, αλλά και στα ερωτήματα πολλών αναγνωστών. (Ελπίζω να το δημοσιεύσετε.)

Βασιλακόπουλος Παναγιώτης

✔ 1. Οι υπολογιστές δεν έχουν συγκεκριμένη... ημερομηνία λήξεως. Το διάστημα επάρκειας προσδιορίζεται από τις εφαρμογές που εκτελεί. Ετσι, αν τρέχεις μόνο εφαρμογές DOS ο υπολογιστής σου μπορεί να κρατήσει για αρκετά χρόνια, ενώ αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις σύγχρονες εφαρμογές για Windows, όπως το Corel 7.0, το Office 97 ή ακόμη και τα καινούρια παιχνίδια, ο υπολογιστής σου είναι ήδη ξεπερασμένος (κυρίως για τα παιχνίδια τα οποία έχουν την τάση να προβάλλουν παράλογες απαιτήσεις σε υλικό). Ενας σκληρός δίσκος χωρητικότητας 1GByte κοστίζει περίπου 60.000 δρχ. και 4MB μνήμης περίπου 7.000 δρχ.

2. Το αρχείο Setup.INF χρησιμοποιείται κατά τη διαδικασία εγκατάστασης των Windows. Αν τα Windows είναι εγκαταστημένα στον υπολογιστή σου, μπορείς να τα ξεκινήσεις γράφοντας: win.

Αν τα Windows δεν είναι εγκαταστημένα, τότε πρέπει να αντικαταστήσεις την πρώτη δισκέτα του πακέτου σου. Για την αντικατάσταση αυτή μπορείς να απευθυνθείς σε ένα κατάστημα πώλησης υπολογιστών.

3. Το αίτημά σου διαβιβάστηκε στους αρμόδιους της σχετικής στήλης, οπότε θα πρέπει να έχεις νέα σύντομα.

4. Τα Windows 95 κυκλοφορούν σε δισκέτες των 3.5 ιντσών και για την εγκατάστασή τους αρκεί η εκτέλεση του προγράμματος "Setup".

5. Για την αντικατάσταση μιας δισκέτας απαιτείται η αποστολή της χαλασμένης. Αν την έχεις στείλει, πρέπει να έχεις ήδη λάβει μια δισκέτα που λειτουργεί.

ΑΠΟΡΙΕΣ ΕΠΙ ΠΑΝΤΟΣ

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου από τη μέρα που σε πρωτοπήρα, τον Σεπτέμβριο του 1995 (τεύχος 65). Είμαι κάτοχος ενός PC, 486 DX2/80 με 4MB RAM, 400 MB HD, VGA έγχρωμη οθόνη, CD-ROM 2x, SoundBlaster Pro, ένα σύστημα σχετικά χαμηλό για τις σημερινές προδιαγραφές. Επειδή γράφω για πρώτη φορά, θα παρακαλούσα σε δημοσίευση και σε απάντηση των ερωτημάτων μου.

1. Μπορείς να μου κάνεις ένα "πακέτο προτάσεων" για να αναβαθμίσω το υπάρχον σύστημά μου σε μία σχετικά χαμηλή τιμή;

2. Τι ακριβώς κάνει το MEMMAKER και πώς χρησιμοποιείται;

3. Πώς μπορώ να παίξω παιχνίδια που χρειάζονται SVGA οθόνη στη VGA μου, η οποία είναι και αυτή έγχρωμη;

4. Με το υπάρχον σύστημά μου μπορώ να συνδεθώ στο Internet και, αν ναι, τι άλλο χρειάζεται εκτός από ένα modem;

5. Ασχολούμαι με Turbo Pascal 6.0 και, αν και άρχισα πριν από 5-6 μήνες, έχω φτιάξει μερικά αρκετά καλά προγράμματα. Ο απώτερος στόχος μου είναι να αρχίσω να φτιάχνω παιχνίδια. Για να το πετύχω αυτό χρειάζομαι κάποιο πρόγραμμα γραφικών ή υπάρχει κάτι σχετικό στην Turbo Pascal; Αν υπάρχει, μπορείς να μου δώσεις πληροφορίες σχετικά με τη διαχείρισή του;

I think that's all.

Δικός σας,

Γιώργος Κωνσταντινίδης

ΥΓ. 1: Sorry αν σε κούρασα.

ΥΓ. 2: Αφού τώρα με το CD που δημοσιεύετε έχετε περισσότερο χώρο, γιατί δεν βάζετε τη συνέχεια του παιχνιδιού adventure Framed (τεύχος 65);

ΥΓ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση και απαντήσεις.

ΥΓ. 4: Συγγνώμη για το μεγάλο αυτό γράμμα.

✔ 1. Καλό θα ήταν να αναβαθμιστούν η μνήμη (16MB), ο σκληρός δίσκος (1GB, τουλάχιστον) και η κάρτα οθόνης (SVGA 1MB, τουλάχιστον). Τα υπόλοιπα τμήματα δεν είναι ακριβώς η αιχμή της τεχνολογίας, αλλά αντέχουν ακόμη. Ενα σημαντικό ερώτημα είναι αν η οθόνη σου υποστηρίζει αναλύσεις SVGA (τουλάχιστον την ανάλυση 800x600) σε κάποιο λογικό ρυθμό ανανέωσης (refresh rate), δηλαδή μεγαλύτερο από 60. Αν όχι, τότε πρέπει να αντικαταστήσεις και την οθόνη σου. Το συνολικό κόστος αυτών των αναβαθμίσεων (χωρίς την οθόνη) ανέρχεται σε περίπου 100.000 δρχ.

2. Το Memmaker είναι ένα πρόγραμμα που προσπαθεί να αυξήσει το ποσό συμβατικής μνήμης που έχουμε στη διάθεσή μας, τροποποιώντας τα αρχεία CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT, ώστε κάποιοι οδηγοί συσκευών και παραμένοντα προγράμματα να φορτώνονται στην ανώτερη περιοχή μνήμης (upper memory). Για να το χρησιμοποιήσουμε, αρκεί να το εκτελέσουμε, χωρίς όμως να βρισκόμαστε σε περιβάλλον Windows.

3. Οχι, απαιτείται αναβάθμιση της κάρτας γραφικών σε SVGA.

4. Η σύνδεση είναι δυνατή. Πέρα από το modem θα χρειαστείς και έναν κωδικό πρόσβασης σε έναν παροχέα υπηρεσιών Internet, όπως είναι η CompuLink.

5. Η Turbo Pascal διαθέτει τη βιβλιοθήκη Graph, η οποία περιέχει ένα ικανοποιητικό σύνολο διαδικασιών για δημιουργία γραφικών. Οδηγίες για τη χρήση της μπορούν να βρεθούν από τη βοήθεια άμεσης πρόσβασης της Turbo Pascal. Για να μπορείς να χρησιμοποιήσεις τις διαδικασίες αυτές, πρέπει το πρόγραμμά σου να συμπεριλαμβάνει την οδηγία: Uses Graph;

Η συγκεκριμένη βιβλιοθήκη δεν έχει δημιουργηθεί βέβαια για κατασκευή παιχνιδιών, οπότε δεν είναι πολλές οι ευκολίες που παρέχονται για το σκοπό αυτόν. Ωστόσο, είναι μία καλή εισαγωγή στις έννοιες των γραφικών. Οταν εξοικειωθείς αρκετά με αυτές, μπορείς να χρησιμοποιήσεις κάποιο πιο εξειδικευμένο και ισχυρό πακέτο. ■

Πλούσια τα ελέη του συνοδευτικού CD-ROM του περιοδικού μας και αυτόν το μήνα. Στα demos των παιχνιδιών θα βρείτε ορισμένους από τους καλύτερους τίτλους του '97 όπως το Daggerfall, το Ecstatica 2, το Tomb Raider και το Ultimate Soccer Manager 2.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την αξιοποίηση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό όσον αφορά στο καινούριο PC Master δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν τέσσερις τρόποι εγκατάστασης/εκτέλεσης του εν λόγω interface, οι οποίοι ευελπιστούμε ότι θα καλύψουν όλα τα γούστα.

1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Στη συνέχεια, επιλέξτε το directory _direct_.pcm (θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα). Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα εκτέλεσης του interface είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας. Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1Κ (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς. Άλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).



2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια δώστε ΟΚ. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό δίσκο σας είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), επιτρέποντάς σας παράλληλα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master με διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο ως προς την ευκολία κλήσης και όχι ως προς την ταχύτητα εκτέλεσης, διότι τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.

3. Normal Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe, επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC-Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια δώστε ΟΚ. Στο σκληρό δίσκο σας θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικονίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master, ενδείκνυται δε για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μία φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά αισθητή ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.

4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:
Authoring: ***Χ. Σαράντης***
Art Director: ***Γ. Κανακάρης***
Authoring Update: ***Θ. Αργιαδίτης***
Τεχνική Επεξεργασία: ***Λ. Ανδρεάδου***
Επιλογή Demos: ***Α. Γιαγιάς***
Συλλογή Shareware: ***Χ. Σταυρογιάννης***

το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe και επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι, επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD), θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που αυτό συνεπάγεται για την ταχύτητα εκτέλεσης.



Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, καθώς το μόνο που απαιτείται από εσάς πλέον είναι ένα διπλό κλικ στο εικονίδιο του PC Master.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι χρήστες με έστω και μικρή εμπειρία στα Windows προγράμματα δεν θα αντιμετωπίσουν την παραμικρή δυσκολία στο χειρισμό του interface του PC Master CD-ROM. Ωστόσο, ακόμα και οι νεοεισερχόμενοι στο χώρο δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά. Από την κεντρική οθόνη, απλώς κάνετε ένα κλικ στο πλήκτρο που αντιπροσωπεύει την κατηγορία στην οποία επιθυμείτε να μεταφερθείτε και στη συνέχεια, πάντα μέσω του mouse, επιλέξτε το πρόγραμμα και την ενέργεια που θέλετε να εκτελεστεί (εκτέλεση, εγκατάσταση, παρουσίαση οδηγιών ή αντιγραφή).

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει επιδειχθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι, κατά το μέγιστο δυνατό, "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί να παρουσιάζει κάθε πρόγραμμα και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Και αυτόν το μήνα εξοπλιστήκαμε με κάμερα, φωτογραφική μηχανή και δημοσιογραφικό κασετοφωνάκι και εξορμήσαμε στα στέκια της αγοράς των υπολογιστών. Το τι... τραβήξαμε, θα δείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD.

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

GAME DEMOS

Εδώ θα βρείτε τα καλύτερα demos παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό ή πρόκειται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία. Προβλήματα μπορεί να παρουσιαστούν, αν προσπαθήσετε να τρέξετε μέσω του interface προγράμματα γραμμένα αποκλειστικά για περιβάλλον DOS - αν και τα προγράμματα που δεν υποστηρίζουν εκτέλεση κάτω από Windows 95 αρχίζουν να σπανίζουν. Σε αυτή την περίπτωση, πάντως, δοκιμάστε να βγείτε σε DOS mode και να καλέσετε τα προγράμματα αυτά χρησιμοποιώντας το αρχείο pcgame.bat, το οποίο θα βρείτε στο root του CD.

TOMB RAIDER: Το action της χρονιάς και ένα από τα ελάχιστα με γυναίκα πρωταγωνιστή.

NASCAR 2: Το δεύτερο Nascar βγαίνει και πάλι από την Papyrus αλλά υπό την εποπτεία της Sierra και το αποτέλεσμα είναι σίγουρα πολύ καλύτερο.

ULTIMATE SOCCER MANAGER 2: Με διαφορά το καλύτερο football-manager παιχνίδι που κυκλοφορεί.

MONSTER TRUCK MADNESS: Αγώνες με bigfoot φορτηγάκια από τη Microsoft.

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL: Το νέο πολλά υποσχόμενο RPG της Bethesda.

ECSTATICA 2: Το δεύτερο μέρος του εντυπωσιακού Ecstatica.

WARWIND: Ενα διαφορετικό Warcraft αλλά με εξίσου καλό gameplay.

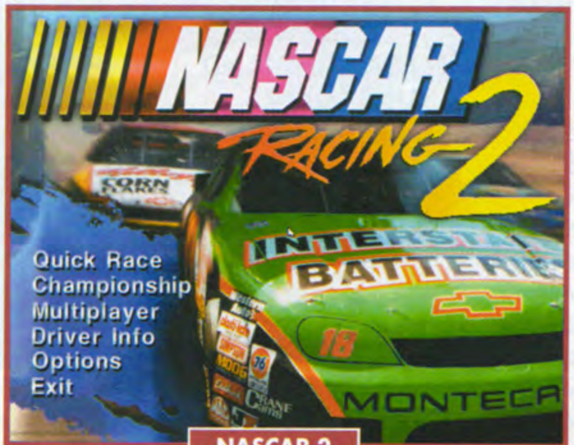
ALIEN TRILOGY: Οι τρεις διάσημες ταινίες με τα aliens ζωντανεύουν στο PC σας.

MONSTER TRUCK MADNESS



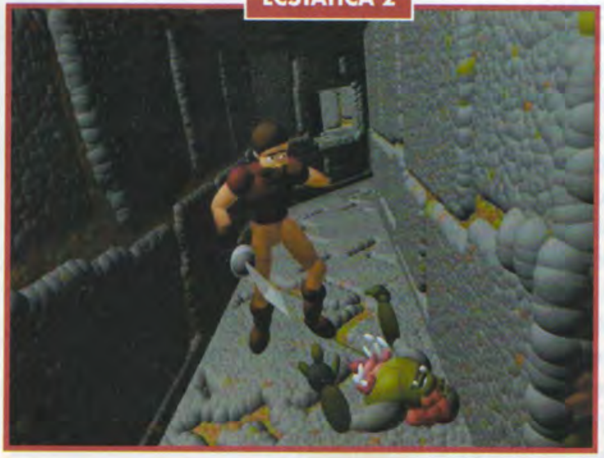


THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL



NASCAR 2

ECSTATICA 2



SHAREWARE GAMES

Μία κατηγορία παιχνιδιών που συχνά επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις. Πρόκειται για μικρότερα σε μέγεθος από τα εμπορικά παιχνίδια, αλλά μερικές φορές εφάμιλλα αυτών σε εθισμό. Εδώ θα βρείτε και μερικά ακόμα (παλαιότερα) demos εμπορικών παιχνιδιών.

ANCIENT YACHT: Παιχνίδι ζαριών.

CONNECT 4: 4-in-a-row (mind) game.

DOMINOS MUGGINS: Mind game.

DRAGONS BANE: Mah Jongg game.

POKER AND BLACKJACK 95: Poker και blackjack για Windows 95.

SENET: Αρχαίο αιγυπτιακό παιχνίδι.

HURL: Διασκεδαστικό shoot'em up.

JACKPOT SLOTS: Slot machine game.

LET IT RIDE: Παιχνίδι με χαρτιά.

MR MATT: Strategy game.

PARDON95: Mind game.

SGH'S BATTLEGAME: Strategy game.

SGH'S TRIS: Tetris like Game.

B&B TIC-TAC-TOE: Τρίλιζα.

ULTRA LOGIC: Master Mind game.

WINBRICK: Action game.

UTILITIES

Μία κατηγορία προγραμμάτων που, ουσιαστικά, δεν βρίσκει κανέναν



ALIEN TRILOGY



WARWIND

χρήστη αδιάφορο.

BATCH 95: Windows 95 utility.

NETSCAPE COM V4.0 BETA 1: Web browser.

CD WIZARD: Audio CD player.

DLBAS30C: Web browser.

F-PROT VERSION 225: Πρόγραμμα Anti-Virus.

HIJAAK JMORPH: Πρόγραμμα για morphing.

HYSNAP: Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.

MEDIASAUCE v1.2 W95: Πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου.

MS NETMEETING V 2.0 BETA 2: Ιδιόμορφος IRC client.

ROPS: Postscript file viewer.

MCAFEE DOS V.253: Πρόγραμμα Anti-Virus.

MONEY SMITH FOR W3.X: Financial Calculator (Win 3.x).

MONEY SMITH FOR W 95: Financial Calculator (Win95).

SNAG IT: Windows Screen capture program.

SPLITTER: Disk utility.

MCAFEE W95 V.2.08: Πρόγραμμα Anti-Virus.

PATCHES

Μία κατηγορία προγραμμάτων που ενδέχεται να βρει ιδιαίτερα εύφορο έδαφος στους σκληρούς δίσκους αρκετών gamers. Με τα προγράμματα που θα βρείτε εδώ μπορείτε να διορθώσετε τις κατασκευαστικές ατέλειες των προγραμμάτων:

- ✔ DARK SUN 2
- ✔ HAMMER OF THE GODS
- ✔ RETURN OF THE PHANTOM
- ✔ RINGWORLD
- ✔ WEEN

TOMB RAIDER



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η μεγάλη ωφέλιμη χωρητικότητα που παρέχει το CD σε σχέση με αυτήν μίας δισκέτας (ακόμα και High Density) μας δίνει τη δυνατότητα να συμπεριλαμβάνουμε αρκετά από τα προγράμματά σας κάθε μήνα, αν και ο συνολικός αριθμός τους παραμένει πολύ μεγαλύτερος.

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ:

Ενα αρκετά καλό πρόγραμμα διαχείρισης βιβλιοθήκης.
(Μπακιρτζής Χρήστος)

DUKE NUKEM EXTRA LEVELS:

Extra επίπεδα για το δημοφιλέστατο Duke Nukem.
(Κώστας Τόκης)

AGENTA: Μια χρήσιμη ηλεκτρονική ατζέντα.
(Γιώργος Χαλδέας)

FLI PLAYER: Ενας πρακτικός layer .Fli αρχείων.
(Κωνσταντίνος Χριστόπουλος)

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ: Παιχνίδι ερωτήσεων με πολύ γέλιο!
(Γιάννης Πετρόπουλος)

** Μην παραλείπετε να συμπεριλαμβάνετε το όνομά σας στα συνοδευτικά κείμενα (readme.txt) των προγραμμάτων σας.

SOLUTIONS

Και μερικές λύσεις για τον adventurer που κρύβετε μέσα σας. Στο παρόν τεύχος θα βρείτε λύσεις για τα ακόλουθα προγράμματα:

- ✔ WIZARDRY 6
- ✔ WILLY BEAMISH
- ✔ SHANNARA
- ✔ SYSTEM SHOCK
- ✔ UNINVITED
- ✔ DEADLINE
- ✔ INNOCENT UNTIL CAUGHT

ΚΟΥΠΟΝΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.500 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 14.800 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 13.200 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: ____________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 25.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή No________ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας ____________ Ημ/νία λήξεως ____________)

Υπογραφή ________________________

ΟΝΟΜ/ΜΟ ________________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ________________ ΗΛΙΚΙΑ ____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

No ________________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS PCmaster CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ..................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..................

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No..................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.......................

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ — Σελίδες 106	2.500
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS — Σελίδες 282	4.300
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS — Σελίδες 334	4.300
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS — Σελίδες 350	4.300
Α5.	COMPUTERS: ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ — Σελίδες 226	2.800

WINDOWS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Β1.	WINDOWS 95 P. G. — Σελίδες 350	3.100
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 — Σελίδες 248	4.800
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 160	3.300
Β4.	WINDOWS NT P. G. — Σελίδες 442	2.800
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS — Σελίδες 1024	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 198	3.100
Β7.	ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 — Σελίδες 448	5.200
Β8.	Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 — Σελίδες 736	8.800

DOS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) — Σελίδες 750	8.300
Γ2.	MS DOS 6 INSIDER — Σελίδες 568	7.400
Γ3.	MS DOS 6.22 P. G. — Σελίδες 244	2.800
Γ4.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 192	3.100
Γ5.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 314	4.300

WORD PROCESSORS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. — Σελίδες 400	3.100
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 — Σελίδες 462	5.200
Δ3.	AMIPRO 3.0 — Σελίδες 604	6.500
Δ4.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 300	4.300
Δ5.	WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 318	3.400
Δ6.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 — Σελίδες 216	3.100

GRAPHICS & CAD

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS — Σελίδες 226	4.600
Ε2.	CORELDRAW! 6 — Σελίδες 624	7.400
Ε3.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 344	3.600
Ε4.	AUTOCAD 12 — Σελίδες 464	6.100
Ε5.	AutoCAD 13 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 264	3.200
Ε6.	PHOTOSTYLER 2 — Σελίδες 226	5.200
Ε7.	PHOTOSHOP 3 — Σελίδες 244	5.200
Ε8.	3D STUDIO 3 & 4 — Σελίδες 750	9.300
Ε9.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 334	3.600
Ε10.	AUTOCAD 13 — Σελίδες 448	5.800

SPREADSHEETS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. — Σελίδες 248	3.100
Ζ2.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ — Σελίδες 580	7.400
Ζ3.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 378	4.300
Ζ4.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 184	3.100
Ζ5.	EXCEL 5.0 P. G. — Σελίδες 310	2.800
Ζ6.	LOTUS 1-2-3 REL. 4 — Σελίδες 254	5.100
Ζ7.	LOTUS 1-2-3 REL. 5 P. G. — Σελίδες 336	2.800

DATABASES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Η1.	CLIPPER 5.2 — Σελίδες 232	3.100
Η2.	SQL — Σελίδες 226	4.600
Η3.	ACCESS 2.0 — Σελίδες 220	4.800
Η4.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ — Σελίδες 386	5.800
Η5.	DBASE FOR WINDOWS — Σελίδες 332	4.800

DTP

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ - ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ — Σελίδες 216	4.600
Θ2.	QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH — Σελίδες 288	5.100
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 — Σελίδες 300	5.100

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ι1.	WEB.GUIDE — Σελίδες 320	5.600
Ι2.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY — Σελίδες 520	9.300
Ι3.	ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET — Σελίδες 112	2.700
Ι4.	NETSCAPE NAVIGATOR — Σελίδες 112	2.700
Ι5.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET — Σελίδες 640	9.300
Ι6.	INTERNET P. G. — Σελίδες 384	3.100
Ι7.	INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 340	4.300
Ι8.	Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET — Σελίδες 160	3.200
Ι9.	Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — Συνοδεύεται από CD-ROM — Σελίδες 400	6.100

BUSINESS

MARKETING & P.R

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING — Σελίδες 104	2.400
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ — Σελίδες 108	2.400
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ — Σελίδες 96	2.400
Π4.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ — Σελίδες 234	3.600
Π5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA — Σελίδες 222	3.200

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ — Σελίδες 104	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ — Σελίδες 104	2.400
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ — Σελίδες 96	2.400
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ — Σελίδες 200	3.600
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ — Σελίδες 302	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ — Σελίδες 342	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ — Σελίδες 384	8.000

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL — Σελίδες 232	3.000
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ — Σελίδες 102	2.400
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ — Σελίδες 100	2.400
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ — Σελίδες 102	2.400
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ — Σελίδες 208	3.600
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ — Σελίδες 120	2.500

MANAGEMENT

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ — Σελίδες 168	3.600
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER — Σελίδες 338	3.200
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT — Σελίδες 112	2.400
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS — Σελίδες 112	2.400
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ — Σελίδες 108	2.400
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ — Σελίδες 100	2.400
Τ7.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ — Σελίδες 224	3.500
Τ8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ — Σελίδες 96	2.400
Τ9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ — Σελίδες 100	2.400
Τ10.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ — Σελίδες 112	2.200

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ

I10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET 3.100
Σελίδες 224

I11. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 2.700
Σελίδες 136

I12. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML 2.700
Σελίδες 152

I13. GRAPHICAL CLIENTS 2.700
Σελίδες 136

I14. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 3.100
Σελίδες 120

I15. WWW BROWSERS 2.700
Σελίδες 156

I16. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC 2.700
Σελίδες 122

I17. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW 2.700
Σελίδες 106

I18. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET 3.300
Σελίδες 152

I19. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP 2.700
Σελίδες 112

I20. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA 2.700
Σελίδες 120

I21. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω 2.700
Σελίδες 144

I22. INTERNET EXPLORER 2.700
Σελίδες 112

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.200
Σελίδες 396

K2. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE 5.100
Σελίδες 248

K3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA 3.000
Σελίδες 176

K4. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 4.900
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 4.600
Σελίδες 324

Λ2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE 5.100
Σελίδες 364

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ 3.000
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS 5.600
Σελίδες 304

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 5.800
Σελίδες 412

M4. COBOL ANSI 85 5.800
Σελίδες 512

M5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 4.600
Σελίδες 214

M6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ 5.600
Σελίδες 360

M7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ 5.800
Σελίδες 350

M8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4 7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

UNIX

N1. UNIX 7.400
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX 2.500
Σελίδες 120

HOME COMPUTING

Ξ1. ADVENTURE II 4.500
Σελίδες 264

Ξ2. ADVENTURE III 5.100
Σελίδες 316

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95 4.600
Σελίδες 312

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET 4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ 3.600
Σελίδες 278

O4. VIRUSCAN 2.600
Σελίδες 80
με δισκέτα 1.44 MB

O5. NORTON UTILITIES 2.800
Σελίδες 412

O6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ 6.500
Σελίδες 530

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 2.600
Σελίδες 182

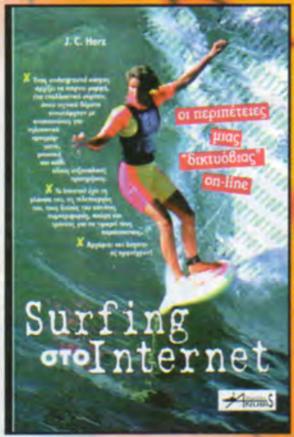
O8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 3.800
Σελίδες 204

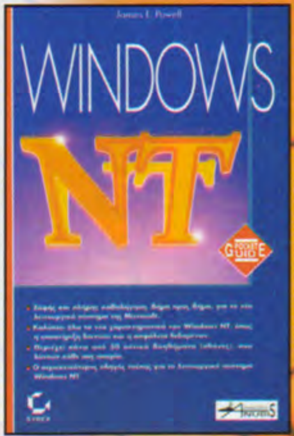
O9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ 3.100
Σελίδες 232

O10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 2.900
Σελίδες 188

O11. ΠΡΟΠΟ ΚΑΙ ΛΟΤΤΟ 3.600
Σελίδες 260

O12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.100
Σελίδες 432





T11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.400
Σελίδες 102

T12. PROJECT ΝΩΕ 3.800
Σελίδες 256

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.400
Σελίδες 96

T14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.400
Σελίδες 88

T15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 3.500
Σελίδες 216

T16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.500
Σελίδες 150

T17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.400
Σελίδες 100

T18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ 2.500
Σελίδες 96

T19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.400
Σελίδες 112

T20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.400
Σελίδες 98

T22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ 2.500
Σελίδες 136

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Y2. ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM 3.900
Σελίδες 402

ΔΙΑΦΟΡΑ

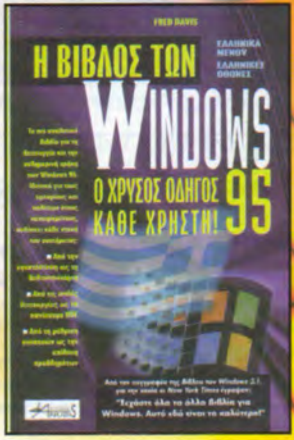
Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 4.300
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 9.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ 3.500
Σελίδες 190

Φ5. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ 4.800
Σελίδες 360





ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

ΕΝΑ ΚΟΥΤΙ ΑΛΛΙΩΤΙΚΟ ΑΠΟ ΤΑ ΑΛΛΑ!



...ΣΑΣ ΣΥΝΔΕΕΙ ΜΕ ΤΟ INTERNET ΣΕ 10'!!!

Αυτόματα, πανεύκολα, από τον προσωπικό σας χώρο, χάρη στο πρωτοποριακό software του POWER CD-ROM που το συνοδεύει και το οποίο υποστηρίζει Windows 3.11 & Windows 95!



39.000 δρχ.

ΠΑΡΕΧΕΙ > 3μηνη συνδρομή στο Internet, 24ωρη ΠΡΟΣΒΑΣΗ και πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών. > Δωρεάν πρόσβαση στο Game Net. > Δύο εκπληκτικά βιβλία-οδηγούς για το Internet ("Η διάλεκτος του Internet" & "Graphical Clients"). > Ένα mouse pad έκπληξη. > Όλα τα δημοφιλή προγράμματα για τις υπηρεσίες του Internet.

SOFTWARE

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S3.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S4.	**VISUAL DOMINUS (win) v.2.0** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S5.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0** Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	39.700
S6.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	39.700
S7.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	5.000
S8.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	8.000
S9.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000
S10.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	39.000
S11.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	89.000
S12.	**GAIA** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5"	9.000
S13.	**GAIA DELUXE** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5"	12.000
S14.	**Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ** Διατίθεται σε CD	9.000
CYBER3.	**CYBER BOX 3**	39.000
MULTI.	**MULTIMEDIA BOX**	19.800
PBOX	**POWER BOX**	39.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:............ ΟΝΟΜΑ:............ ΗΛΙΚΙΑ*............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:............ ΠΟΛΗ:............ Τ.Κ.:............ ΤΗΛ.:............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:............ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:............ ΗΜ/ΝΙΑ:............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............ Α.Φ.Μ.:............ Δ.Ο.Υ.:............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT 3.5"	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

☐ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ☐ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ☐ MASTERCARD ☐ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ☐ VISA ☐

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ............

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES

Proxima '97 Proxima '97 Proxima '97 Proxima '97 Proxima '97 Proxima '97

Power kit

ΔΙΟΝΥΣΟΣ

MultiMedia Power

Το kit περιλαμβάνει:
Matrox Mystick 2wram
cdrom 12X Toshiba
S.Blaster 16bit Vibra

ΕΡΜΗΣ

The First Step

Το kit περιλαμβάνει:
CPU K5 Amd 100Mhz
Motherboard Soyo A2
S3 TRIO 64+

ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΣ

Speed Power

Το kit περιλαμβάνει:
Pendium150Mhz Intel
Hdd 2.1 giga Fireball
Ram 16MB EDO

ΠΟΣΕΙΔΩΝ

Multi Power

Το kit περιλαμβάνει:
Pentium 120Mhz Intel
Motherboard Soyo A2
3D 2240 2-4 Edo ram

ΗΡΑΚΛΗΣ

Ultimate Power

Το kit περιλαμβάνει:
Pentium Pro 200Mhz
Intel
Motherboard Abit PP6

Τα Power kit είναι ο πιο δυνατός και έξυπνος τρόπος αναβάθμισης του PC σας. Και εξαιτίας της δυνατότητας που σας δίνει η Proxima, δηλαδή να ανταλλάξετε τα παλαιά σας υλικά σε τιμές που δεν θα βρείτε αλλού στην αγορά, κάνει τα Power kit τον πλέον οικονομικό τρόπο αναβάθμισης.

*Ζητείστε αναλυτικό κατάλογο των Power kit.

Color Towers

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ



Δεκάδες χρώματα για επιλέξετε το χρώμα που σας ταιριάζει

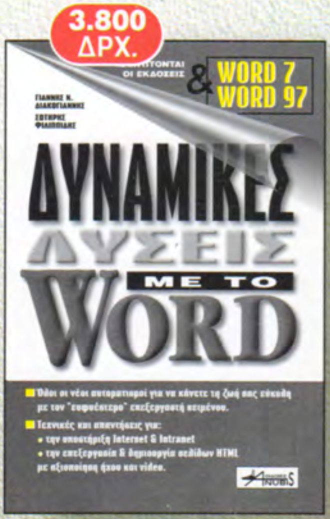
PROXIMA ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

- ΑΝΔΡΟΜΑΧΗΣ 132 - ΚΑΛΛΙΘΕΑ - ΤΗΛ.: 9577778, 9565682, 9579295
- ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 31 - ΓΑΛΑΤΣΙ - ΤΗΛ.: 2136655, 2136656, 2135352

ΠΡΟΣΕΧΩΣ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

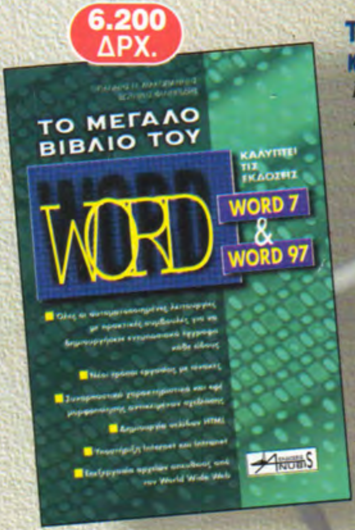
ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ



Δυναμικές λύσεις με το WORD
Καλύπτονται οι εκδόσεις WORD 7 & WORD 97
Γιάννης Ν. Διακογιάννης
& Σωτήρης Φιλιππίδης

Όλοι οι νέοι αυτοματισμοί για να κάνετε τη ζωή σας εύκολη με τον "ευφυέστερο" επεξεργαστή κειμένου.

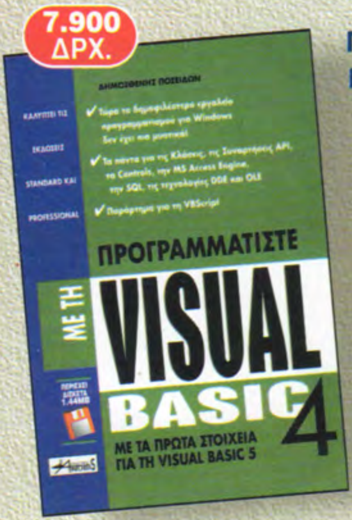
- Τεχνικές για την υποστήριξη Internet και Intranet
- Δημιουργία σελίδων HTML με αξιοποίηση ήχου και video
- Υποστήριξη hyperlinks στα έγγραφα του Word 97
- Επεξεργασία σελίδων απευθείας από τον World Wide Web
- Αυτόματη περίληψη κειμένου
- Αυτόματοι έλεγχοι και διορθώσεις
- Νέοι τρόποι εργασίας με πίνακες



Το μεγάλο βιβλίο του WORD
Καλύπτονται οι εκδόσεις WORD 7 & WORD 97
Γιάννης Ν. Διακογιάννης &
Σωτήρης Φιλιππίδης

Το νέο μεγάλο βιβλίο του δημοφιλούς επεξεργαστή κειμένου καλύπτει πλήρως τόσο τις νέες συναρπαστικές δυνατότητες του Word 97 όσο και τις ήδη υπάρχουσες του καθιερωμένου πλέον Word 7.

- Υποστήριξη Internet και Intranet
- Επεξεργασία αρχείων απευθείας από τον World Wide Web
- Office Assistant (το νέο σύστημα βοήθειας του Word 7)
- Μετατροπή εγγράφου Word σε σελίδα HTML
- Επεξεργασία σελίδων HTML στο Word 97



Προγραμματίστε με τη VISUAL BASIC 4
Δημοσθένης Ποσειδών

Ένα επαναστατικό εργαλείο, καθώς εξετάζει με ακρίβεια όλα όσα είναι απαραίτητα προκειμένου να δημιουργήσετε γρήγορα και εύκολα τη δική σας εφαρμογή.
Παρουσιάζονται τα πάντα γύρω από:

- Τα Data Controls
- Την MS Access Engine
- Την SQL
- Τις τεχνολογίες DDE και OLE
- Τα Hits & Tips
- Τις συναρτήσεις API

ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΔΙΣΚΕΤΑ 1.44 MB

Μάθετε το AutoCAD 13 c4 σε μια εβδομάδα!
Χρήστος Τερζίδης & Θανάσης Βάσιος

Μάθετε σε μία μόλις εβδομάδα αυτήν την απαιτητική εφαρμογή, σε οποιοδήποτε από τα περιβάλλοντα MS-DOS, Windows 3x, Windows '95 ή Windows NT.

- Αναλυτικές οδηγίες για τα μενού και τη γραμμή εντολών.
- Εξυπνες μέθοδοι για αποδοτική εργασία.
- Παραδείγματα ολοκληρωμένων σχεδίων.
- Συμβουλές για την πλήρη αξιοποίηση του προγράμματος.





ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΤΗΣ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095, fax: 9242219, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS COMPUTER SOLUTIONS, Λ. Ακροπόλεως 53, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax.: 317470